

# DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo di Avventura — Livello Base

## LA FESTA DEL RE

di Carl Sargent



Testo originale: Carl Sargent  
Illustrazione in copertina: Clyde Caldwell  
Edizione a cura di: Ingajello  
Traduzione a cura di: Ingajello e Zwino

Questo modulo utilizza le regole contenute nel Dungeons & Dragons® Base e le relative espansioni.

DUNGEONS & DRAGONS e D&D sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast Inc., una controllata Hasbro Inc., ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Il contenuto di questo modulo NON è materiale D&D® ufficiale, in quanto si tratta di una traduzione amatoriale senza fini di lucro.

### SOMMARIO

<b>Introduzione .....</b>	<b>2</b>
<b>Guida all'avventura per il Dungeon Master .....</b>	<b>3</b>
<b>Guida a Karamaikos per il Dungeon Master .....</b>	<b>10</b>
<b>Introduzione per il Dungeon Master .....</b>	<b>11</b>
<b>Introduzione per i giocatori.....</b>	<b>12</b>

### INSERTO ESTRAIBILE PER I GIOCATORI

<b>Tabelle di riferimento per i giocatori.....</b>	<b>13</b>
<b>Personaggi pregenerati.....</b>	<b>15</b>
<b>Scheda del Personaggio .....</b>	<b>19</b>
<b>Orologio dell'Avventura &amp; Allegati .....</b>	<b>20</b>

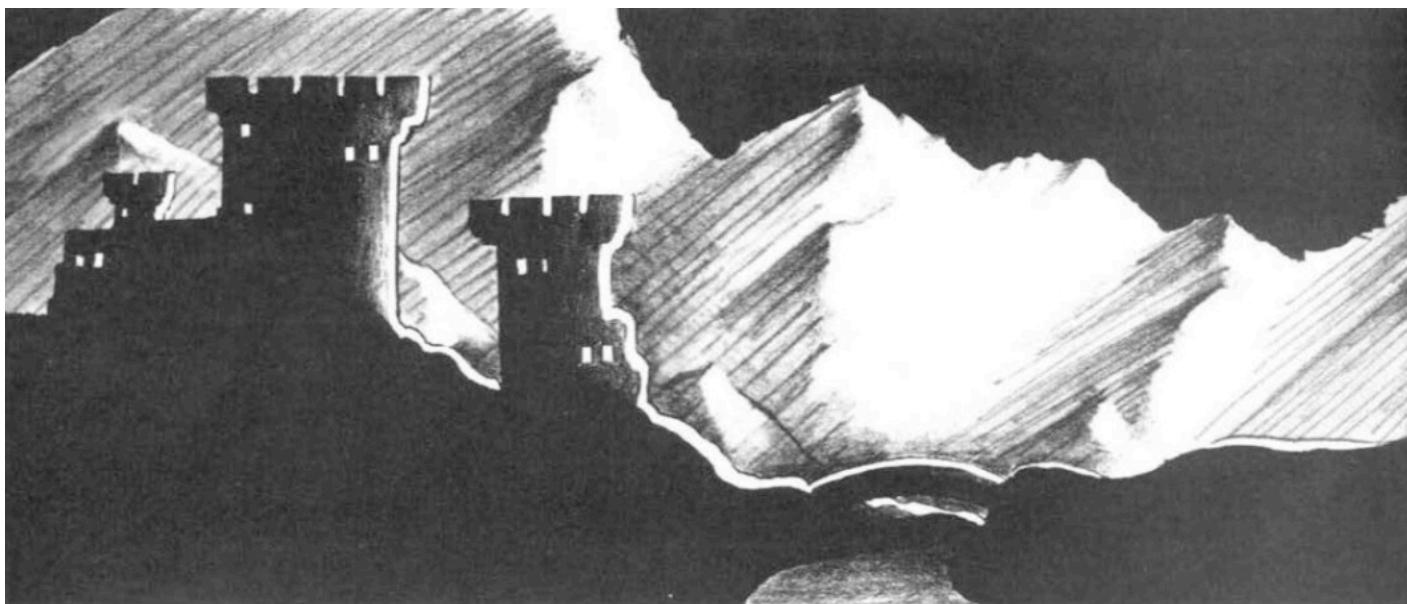
### LA FESTA DEL RE

<b>I LIVELLO DEL DUNGEON .....</b>	<b>21</b>
<b>II LIVELLO DEL DUNGEON .....</b>	<b>27</b>
<b>Concludere l'avventura.....</b>	<b>31</b>
<b>Nuovi Mostri.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabella dell'esperienza.....</b>	<b>32</b>

### MAPPE DEL DUNGEON MASTER

<b>Mappa dell'area .....</b>	<b>20</b>
<b>Dungeon Livello I.....</b>	<b>copertina interna sinistra</b>
<b>Dungeon Livello II.....</b>	<b>copertina interna destra</b>
<b>Karamaikos e i suoi confinanti .....</b>	<b>ultima pagina</b>

# introduzione



Giocatori e Dungeon Master, benvenuti nell'infinito regno del gioco di *Dungeons & Dragons*®! *La Festa del Re* è un pacchetto, o modulo di avventura, pieno di informazioni ed ausili di gioco per introdurti in un mondo fantastico in cui i draghi volteggiano in cielo e terribili mostri infestano remote terre desolate, dove le creature dell'oscurità stanno in agguato in buie segrete e gli avventurieri affilano le loro spade e preparano i loro incantesimi per sconfiggere le forze del male e del caos! Una prima avventura, per eroi che iniziano la loro carriera, completa *La Festa del Re*. Stai per iniziare elettrizzanti avventure!

Se avrai il ruolo di giocatore nel gioco contenuto in questo modulo di D&D®, non dovresti leggere oltre. Gran parte del materiale nelle pagine seguenti infatti è solo per il Dungeon Master (DM) – la persona che svilupperà l'avventura davanti ai tuoi occhi.

Questo modulo è stato progettato specificamente per giocatori e DM alle prime armi ed è una prima avventura ideale per quattro o più personaggi di 1° livello. Le pagine 3-9 costituiscono la Guida del Dungeon Master alle avventure di D&D. Lì troverai molti suggerimenti su come condurre qualsiasi avventura di D&D, non solo quella contenuta in questo modulo. Creare personaggi, organizzare la partita, interpretare la parte di mostri

ed altri personaggi, affrontare problemi banali che emergono di volta in volta - questi e molti altri argomenti saranno discussi in profondità. Sarai un DM molto più preparato dopo aver letto questa sezione e puoi star certo che presto i giocatori chiederanno a gran voce che tu conduca altre emozionanti avventure per i loro personaggi!

La Guida di Karameikos per il DM, a pagina 10, fornisce informazioni di base sull'ambientazione fantasy di questa avventura. Successivamente troverai una apposita introduzione per preparare tutti alla futura avventura. Pagina 12 darà ai giocatori un'esauriva introduzione all'avventura e all'ambientazione per i giocatori. Le pagine 21-31 contengono l'avventura vera e propria, con mostri, stanze sotterranee e tesori: il vero cuore dell'azione.

Alle pagine 13-20 troverai una sezione speciale estraibile di materiale di gioco per i giocatori. La puoi staccare ed usare separatamente, semplicemente aprendo le spille e chiudendole nuovamente. In questa sezione troverai i personaggi che i giocatori potranno utilizzare se non ne hanno ancora uno proprio; un foglio quadrettato per annotare i dettagli del dungeon da esplorare; una scheda del personaggio su cui i giocatori possono registrare i dettagli di tutti i personaggi che interpretano; una mappa da

consegnare ai giocatori; un foglio di riferimento con dettagli importanti del gioco D&D; ed informazioni di background per i giocatori sul mondo di gioco.

Infine, le pagine 31-32 forniscono ulteriori informazioni e dettagli di due nuovi mostri che i giocatori affronteranno nel dungeon. Particolarmente utile è la Tabella di Riferimento dell'Esperienza (pagina 32), che ti aiuta a tenere traccia del tesoro e dell'esperienza acquisita mentre i personaggi giocatori usano armi, magia ed arguzia per superare i nemici e raggiungere i loro obiettivi.

Anche la copertina di questo modulo è progettata appositamente per Dungeon Master principianti. Ripiegate, le 2 facciate interne della copertina contengono le mappe di cui hai bisogno per condurre l'avventura. Durante il gioco puoi usare questa copertina come uno "schermo", posizionandola attorno ai tuoi appunti ed al testo del gioco. Ciò manterrà i dettagli dell'avventura lontani dagli occhi indiscreti dei giocatori e ti consentirà di avere le mappe di cui hai bisogno proprio di fronte a te.

Ora continua a leggere e inizia l'avventura!

# guida all'avventura d&d® per il dungeon master

## Per iniziare

Tu ed i giocatori dovreste leggere la maggior parte dei manuali del D&D® Set Base prima di iniziare a giocare. I giocatori dovrebbero iniziare leggendo le pagine 2-12 del Manuale del Giocatore, quindi le pagine 48-52 (che in questa fase non saranno loro completamente chiare), quindi le pagine 55-56 sull'allineamento. Successivamente, dovrebbero leggere le pagine 23-28 e 37-47 sulle diverse classi di personaggi nel gioco D&D. Infine, essi dovrebbero rileggere le pagine 48-52, poi leggere le pagine 53-62. Il DM dovrebbe leggere questo materiale, così come il Libro del Dungeon Master.

(È possibile saltare le pagine 4-15 dal momento che qui hai a disposizione una eccellente prima avventura!). In seguito, i giocatori vorranno leggere l'intero Manuale del Giocatore e tu dovresti sfogliare tutte le sezioni di entrambi i libri del Set Base di D&D.

## Personaggi

I Personaggi Giocanti (PG) sono i protagonisti del gioco di D&D e le loro azioni sono decise dai giocatori. Aiuta i tuoi giocatori mentre creano i loro personaggi in modo che ognuno abbia una buona conoscenza di chi sia il suo PG, quale sia lo scopo che vuole raggiungere, e quali risorse siano a sua disposizione.

I giocatori possono usare i PG pregenerati forniti nella sezione speciale estraibile alle pagine 15-18, o generare nuovi PG utilizzando le regole nel Manuale del Giocatore. Si consiglia di utilizzare i personaggi pregenerati. Questo risparmierà tempo, e di solito i giocatori vogliono iniziare l'avventura appena possibile.

Le caratteristiche, le abilità speciali, l'equipaggiamento ed il denaro dei PG pregenerati sono tutti specificati in dettaglio, ma molte altre caratteristiche sono state lasciate al giocatore. Il sesso, l'età, l'allineamento, l'aspetto, e la personalità di ogni PG non è stato caratterizzato, così da consentire ai giocatori di personalizzare i propri personaggi. Infine, i PG pregenerati sono un gruppo di avventurieri ben bilanciato. Anche se si decide di non usarli, essi

forniscono un utile esempio per equipaggiare e preparare gruppi di PG per qualsiasi avventura.

Quali PG pregenerati dovrebbero essere usati dipende dal numero di giocatori (non è consigliabile giocare a questa avventura con meno di quattro giocatori.) Se hai quattro giocatori, usa i PG dal n. 1 al n. 4, e il PG n. 6 dovrebbe essere usato come Personaggio Non Giocante (PNG) che accompagna il gruppo. Tu, DM, interpreta il ruolo del nano come "aiutante" del gruppo. Se hai più di quattro giocatori, aggiungi i PG dal n. 5 al n. 7, in quest'ordine. Non sono raccomandati più di sette giocatori in questa avventura iniziale, poiché ci sarebbero troppe persone per far procedere il gioco agilmente.

Se i giocatori preferiscono creare i propri personaggi, va bene. Fatelo insieme, in modo che le regole siano rispettate. Il Manuale del Giocatore è molto specifico in questo ma dovresti far pratica a generare alcuni personaggi di prova in modo da familiarizzare con le regole ed essere in grado aiutare un giocatore in caso di problemi.

Ti suggeriamo inoltre di decidere un punteggio minimo quando viene effettuato il primo tiro di dado per i punti ferita del PG. Il minimo è 5 per un guerriero o un nano; 4 per un chierico, un elfo o un halfling; 3 per un mago o un ladro. Se il risultato è più basso del minimo per un particolare personaggio, utilizzate il punteggio minimo. Questi minimi non includono bonus o penalità di Costituzione - che dovrebbero essere normalmente applicati - e si applicano solo al primo tiro di dado per i punti ferita. Permettere un minimo di punti ferita dà ai PG una migliore possibilità di sopravvivere ai pericoli delle avventure di 1° livello.

A questo punto, proseguite con i punteggi delle caratteristiche per essere sicuri che i giocatori abbiano registrato correttamente i bonus e le penalità per i loro PG e sappiano che cosa significano. I punteggi delle abilità sono semplici, ma le abilità speciali potrebbero richiedere maggiore attenzione. Elfi, nani, halfling e ladri hanno tutti talenti speciali (infravisione, scoprire passaggi inclinati o porte segrete, pugnalarle alle spalle). I

giocatori approfondiranno la conoscenza di queste abilità speciali man mano che i loro PG progrediscono nelle varie avventure, ma devono esserne ben consapevoli ed avere un'idea su come usarle sin dall'inizio. Approfondendole con i giocatori, rinfrescherai anche la tua memoria su come usare tutte queste abilità speciali.

Infine, gli incantatori (maghi, elfi e anche chierici) sono una parte fondamentale di qualunque gruppo di avventurieri di successo. Assicurati che i giocatori siano ben consapevoli di ciò che i loro incantesimi possono e non possono fare e quali sono i raggi, le aree di effetto e le altre specifiche. Tutto ciò non sarà troppo difficile da gestire, visto che all'inizio gli incantatori hanno pochi incantesimi nei loro libri.

## Equipaggiamento

Naturalmente i PG devono avere armi, armature e così via, ma occorre considerare altro per equipaggiare correttamente un gruppo di avventurieri. Un chierico non può scacciare i non morti senza un simbolo sacro; un ladro non può aprire serrature o controllare la presenza di trappole senza i suoi attrezzi; se un personaggio cade in una fossa, una corda è vitale per tirarlo fuori; i PG che trovano un tesoro in monete non possono portarlo via senza sacchi...

Un gruppo così ben equipaggiato dispone di un vantaggio determinante, ed è raccomandabile che i giocatori controllino le dotazioni dei loro PG e facciano la lista dei nuovi oggetti di cui hanno bisogno, come pure che abbiano le idee chiare su come ciascun elemento possa essere utilizzato in modo efficace. Questo potrebbe salvare la vita di un PG durante l'avventura. Dai ai giocatori il tempo di pensarci bene. Ricordati di controllare bene il costo dei loro acquisti quando avranno equipaggiato i loro PG.

## Prepararsi a giocare

Schede dei personaggi compilate, dadi, matite, manuali e gomme dovrebbero essere a portata di mano mentre vi preparate a giocare. È utile usare fogli forati per gli appunti che possono essere



tenuti in un raccogliatore ad anelli, così che i giocatori possano utilmente conservare e consultare le informazioni in che hanno ottenuto durante la partita. Inoltre, per giocare è fondamentale la pagina quadrettata, che si trova a pagina 14, per disegnare la mappa. Come per la Scheda del Personaggio, questa pagina può essere fotocopiata per uso personale.

Una sezione di riferimento speciale, a pagina 13 dell'Insero Staccabile per i giocatori, elenca molte informazioni utili di cui i giocatori avranno bisogno: vorranno averla a portata di mano per i combattimenti così da consultarla rapidamente quando necessario.

Infine, dovresti fotocopiare il retro della copertina esterna del manuale del Dungeon Master del Set Base D&D® – l'indice. Questo aiuterà a trovare subito le risposte ai dubbi sulle regole.

Ora tu ed i tuoi giocatori siete pronti per cominciare un'avventura!

### **Dungeon Master organizzati**

Nel gioco i giocatori hanno meno da fare di te. Ogni giocatore di solito gestisce un solo PG. Tu devi gestire tutta l'avventura! Oltre a tenere traccia di tutte le azioni dei giocatori, interpreti tutti i mostri e le persone che incontrano. Un buon DM fornisce ai giocatori le descrizioni dei posti

e delle creature in cui si imbattono. Ci sono molti trucchi pratici con cui un buon DM può semplificarsi il lavoro.

Innanzitutto, l'avventura che intendi condurre deve essere pronta per essere giocata. In questo caso ti sarà facile, dal momento che in questo modulo hai già un'avventura completamente sviluppata. Quando scriverai le tue invece, dovrai fare molto di più! Dovrai avere le mappe dell'area in cui si svolgerà l'azione, un'introduzione con informazioni di background per i PG, elenchi completi di mostri con classe armatura, punti ferita ed altre statistiche complete, e forse anche pergamene per i giocatori (ad esempio se i PG dovessero trovare un messaggio o una mappa). Saranno moltissime le carte sparse per il tavolo. Organizzati per ridurre al minimo il lavoro necessario durante le sessioni di gioco.

I vari appunti che riguardano i diversi livelli del dungeon o i PNG che i giocatori incontreranno, possono essere conservati in gruppi separati. Carta di colori diversi può tornare molto utile allo scopo. In seguito, via via che il gioco andrà avanti, quando avrai finito con un gruppo di appunti, mettilo da parte in modo che non si mischi con gli appunti di cui hai ancora bisogno.

Inoltre, assicurati che tu ed i giocatori abbiate a portata di mano carta, matite,

dadi e gomme. Avrai bisogno, inoltre, di un posto adatto per giocare. Di solito un tavolo solido, con sedie comode e, cosa migliore, un posto a capotavola per il DM. Puoi tenere i tuoi appunti di gioco al sicuro dai giocatori dietro la copertina di questo modulo.

Quando l'avventura comincia, aiuta i giocatori ad organizzare il gruppo dei loro personaggi. I PG di solito hanno un "ordine di marcia" fisso in un dungeon, le posizioni relative che occupano i PG quando si muovono, di solito con guerrieri in prima linea, lanciatori di incantesimi e ladri nel mezzo, e così via. Sarà utile scriverlo, in modo da non dover chiedere continuamente.

Stabilisci anche il modo in cui i giocatori ti daranno informazioni sulle azioni dei loro personaggi. È utile avere un Portavoce ossia una persona che dice al DM cosa sta facendo il gruppo. Tuttavia, cercate di incoraggiare i giocatori a discutere le loro azioni prima che il Portavoce dica chi fa cosa. E, naturalmente, i giocatori diversi dal Portavoce a volte avranno bisogno di dire cosa stia facendo il loro PG (se, ad esempio, un ladro sta agendo come un esploratore in avanscoperta, muovendosi silenziosamente, e da solo, in fondo a un salone).

## Tempo e movimento

Il tempo nel gioco, chiamato “tempo di gioco”, è spesso cruciale, ma non essere puntiglioso quando non è necessario. Se i PG devono trascorrere una giornata in viaggio, non tenere il conto Turno (10 minuti) per Turno. Questo sarà solo un inutile rallentare le cose. Se non ci sono incontri al mattino, ad esempio, di semplicemente “passate una piacevole mattinata passeggiando sotto il sole autunnale e pranzate all’ombra di un faggio” (o qualunque cosa di adatto alle circostanze).

Quando il tempo è importante, monitoralo attentamente. In combattimento, misura il tempo in Round. Considerando che molti incantesimi hanno una durata definita (come *scudo magico*, che dura per 2 Turni), tenere traccia del tempo in Round o Turni sarà fondamentale. In questo sarà molto utile l’Orologio dell’Avventura a pagina 20 – anche se si trova nella Sezione Estraiabile per i Giocatori, è stato fatto soprattutto per te. Puoi fotocopiarlo per uso personale.

Il tempo passato a cercare nelle stanze può essere importante se i PG hanno incantesimi in atto. Per semplificarci la vita, di che il gruppo impiega 4 round per esaminare una stanza di 6x6 m o più piccola; 7 round per stanze tra 6x6 e 12x12 m (o equivalente); 1 turno per qualcosa di più grande. Questo non include la ricerca di porte segrete o di oggetti accuratamente nascosti.

Tenere precisamente traccia del movimento di solito è importante solo in combattimento o nei tentativi di fuga, quando i personaggi stanno usando le loro capacità di movimento per Round per avvicinarsi ai nemici, correre ad aiutare i loro compagni o fuggire da qualche mostro arrabbiato e potente. Il chierico può raggiungere il guerriero per aiutarlo prima che l’orco sferri un colpo mortale? Riuscirà il nano che indossa un’armatura a fuggire dall’orda di goblin? In situazioni del genere misurare lo scorrere del tempo e tenere in considerazione la velocità di movimento di mostri e PG è molto importante.

Mantieni le cose semplici: in normali situazioni di combattimento, fai solo un controllo approssimativo sulla mappa del dungeon per la posizione, per esempio, di

un PG guerriero rispetto a un potenziale avversario. Se un PG vuole correre all’attacco e può coprire la distanza in un round, lascialo, o lasciala, attaccare. Con inseguimenti più lunghi o scenari più complicati, consulta pagina 18 del Manuale del Dungeon Master.

## Esperienza e punti esperienza

Man mano che l’avventura procede, i PG accumuleranno punti esperienza (PX) per aver sconfitto mostri e trovato tesori. Puoi registrarli via via, tenendo un elenco, ma c’è un altro modo per farlo in questo particolare modulo che è ancora più pratico: il Foglio di Riferimento dell’Esperienza a pagina 32, che elenca tutti i PX dei mostri e i tesori che si trovano nel dungeon.

Quando i PG sconfiggono un mostro, metti semplicemente un segno di spunta accanto al mostro - che nell’elenco compare insieme all’area numerata del dungeon in cui si trova - per ricordare che i PG lo hanno sconfitto. Quindi, alla fine dell’avventura, puoi semplicemente fare la somma dei PX totali dei mostri guadagnati dai giocatori. Una procedura simile può essere utilizzata per i tesori ottenuti. Nota bene che il Foglio di Riferimento dell’Esperienza non riporta PX per gli oggetti magici che i giocatori potrebbero trovare. Questi oggetti non hanno alcun valore in PX: la magia è una ricompensa sufficiente.

Infine, come riporta il Manuale del Dungeon Master del Set Base di D&D, i PX vengono assegnati alla fine di una avventura, non alla fine di una serata di gioco. Prima che i PX siano assegnati i personaggi dovrebbero aver completato l’avventura in modo soddisfacente e raggiunto un luogo sicuro.

## Le descrizioni del Dungeon Master

Non dimenticare mai che tu sei gli occhi e le orecchie dei personaggi dei giocatori durante il gioco. I giocatori dipendono completamente da te per sapere cosa vedono, sentono e così via i loro PG. I buoni DM sono in grado di trasmettere le sensazioni e l’atmosfera di un’avventura, tensioni e timori, utilizzando descrizioni efficaci di quali azioni si stanno svolgendo e di ciò che i PG possono vedere intorno a loro. *La Festa del Re* ha sezioni di testo in

riquadro da leggere ai giocatori che ti mostreranno come descrivere luoghi ed eventi dell’avventura. È un’abilità che si acquisisce con l’esperienza. Bisogna solo evitare, nelle descrizioni fatte dal DM, gli eccessi opposti!

Primo, non essere troppo parsimonioso con la descrizione. I giocatori si annoieranno rapidamente se descrivi tutte le stanze semplicemente in base alle loro dimensioni. Se tutte le stanze nel tuo dungeon sembrano uguali, i giocatori sospireranno semplicemente: “Oh, c’è un’altra stanza quadrata di 9 metri con una porta di fronte a noi”. Qualche ragnatela ben posizionata, pavimenti polverosi, pavimenti scricchiolanti (in legno) o scivolosi (in pietra), cigolii, strani rumori (pipistrelli che svolazzano in soffitta, innocui scarafaggi che scorrazzano sotto i piedi) possono aggiungere molto alla partita.

L’altro estremo da evitare è esagerare con la descrizione. Se la maggior parte delle stanze ha simboli del male su tutte le pareti e sangue secco sul pavimento, o se ogni porta aperta dai PG scricchiola, l’uso eccesso di immagini e suoni ripetitivi distrugge il clima di tensione ed eccitazione nei giocatori. Ricorda, alcuni luoghi possono essere banali e non meritano una lunga descrizione. Un buon DM saprà cosa i PG hanno bisogno di vedere, sentire e annusare.

Ultimo punto importante è che un buon DM fornisce più dettagli di quanto i PG possano semplicemente vedere. Non dimenticare i rumori (rumori di insetti, voci, il vento che fischia, il verso di un gufo, il raschiare di qualcosa sulla pietra - è metallo, artigli chitinosi o qualcosa di ancora più orribile?), odori (cibo, rifiuti, il fetore di un lurido orco che punta una mazza contro un PG) e le sensazioni tattili (“senti i capelli che ti si drizzano sulla nuca” o “la pietra sembra fredda e viscida quando la tocchi”).

## Mostri e PNG

Fare incontri -che si tratti di una battaglia con un gigante o di un incontro con l’avventore di una taverna- è l’essenza stessa del gioco D&D. I seguenti suggerimenti su come affrontare questa parte importante del ruolo del DM, possono esserti molto utili nella gestione di questa o qualsiasi altra avventura.



**Mostri erranti.** Fai attenzione ai mostri erranti (o ME per brevità). Può essere un disastro vedere un gruppo di PG indebolito incontrare uno spiacevole ME per un lancio di dadi sfortunato. Usa il buon senso. Se i giocatori hanno giocato bene o se uno scontro con un mostro errante rovinasse il ritmo della partita, non considerare i dadi ed evita l'incontro. D'altra parte, potresti avere un gruppo di giocatori esageratamente prudenti che impiegano troppo tempo per agire. Questi giocatori perderanno spesso un sacco di tempo a controllare ogni porta alla ricerca di rumori e trappole o procederanno lentamente controllando ovunque il terreno con una pertica per evitare buche (anche dopo aver detto loro che non è davvero necessario). In questi casi dovresti decidere arbitrariamente che incontreranno un ME, qualunque cosa indichino i dadi, e dire ai giocatori che "può succedere se si perde così tanto tempo per fare ogni cosa."

**Morale.** Come per i mostri erranti, se ha senso puoi ignorare i tiri per il controllo del morale. Ad esempio considera il momento culminante di un'avventura: il "il Climax del Combattimento Finale". Usare un controllo del morale per cui i mostri si arrendono perché uno di loro è stato ferito costituirà una delusione per i

giocatori se hanno sudato tante serate di gioco per arrivare questa battaglia.

Se hai una buona ragione per non volere che i mostri si arrendano, non devono certo farlo a causa (soltanto) di un controllo del morale fallito. I mostri potrebbero essere dei fanatici o il loro re potrebbe aver convinto le sue truppe che gli umani uccidono sempre i loro prigionieri. Quale goblin si arrenderà allora? Usa il buon senso.

**Reazioni.** Ancora una volta, usa questa regola in modo sensato. Se un gruppo di combattenti ha decimato un covo di goblin, difficilmente possono aspettarsi di negoziare facilmente con i goblin superstiti, indipendentemente da un controllo della reazione positivo. Come regola generale, il controllo della reazione ha senso solo quando negoziare è una possibilità realistica - il che di solito accade quando chi stia negoziando con i PG, è abbastanza indifferente a ciò che i PG stanno facendo.

Dovresti anche interpretare i risultati di qualsiasi reazione in modo che abbiano senso. Ad esempio, quando un gruppo di PG ben armati cerca di parlare con un singolo goblin disarmato, è molto improbabile che il goblin li attacchi, indipendentemente dal tiro di reazione. Invece, una reazione negativa verrà

solitamente interpretata in questa situazione come ostilità e scortesia del goblin verso i PG.

Una logica simile si applica ai tiri di reazione "amichevoli". Un PNG amichevole converserà e sarà d'aiuto, ma non dovrà necessariamente dare denaro o fare di tutto per aiutare i PG. Qualunque sia il tiro di reazione, ciò che accade deve avere un senso nella cornice generale della campagna e nella particolare situazione di gioco.

### Gestire il Combattimento

A pagina 13 di questo modulo troverai la tabella della Sequenza di Combattimento che elenca tutti i passaggi implicati nel combattimento. Dovresti farvi sempre riferimento per riuscire ad organizzare i combattimenti senza intoppi.

I giocatori ne avranno anche una copia sul Foglio di Riferimento dei Giocatori, che contiene anche tavole e tabelle complete per danni delle armi, classe armatura, tiri salvezza e altri fattori importanti in combattimento. Potresti considerare di fare una fotocopia o due di questa pagina (permessa solo per uso personale).

Le regole sono semplici e dopo uno o due combattimenti tu e i giocatori troverete che determinare i risultati dello scontro

diventa più veloce e più facile con la pratica. Tuttavia, ci sono alcuni punti specifici sui combattimenti che dovresti ben comprendere prima di iniziare.

**Sorpresa.** In taluni casi, le circostanze particolari di un incontro o di un combattimento fanno sì che la possibilità di sorpresa non sia realistica per una od entrambe le parti coinvolte. Ad esempio, se il gruppo ha origliato da una porta ed ha sentito dei goblin parlare al di là di essa, è improbabile che siano sorpresi dalle guardie goblin quando aprono la porta! Oppure, se una guardia è fuggita da uno scontro con i PG ed ha avvertito le altre, queste saranno all'erta e probabilmente non saranno sorprese quando incontreranno i PG. A volte, puoi decidere che la sorpresa è impossibile o improbabile (quindi la sorpresa si verifica solo con il risultato di 1 su 1d6, piuttosto che con il solito 1 o 2 su 1d6).

**Armi a due mani.** Varie armi richiedono due mani per essere utilizzate: tutti gli archi, l'ascia da battaglia, la picca e lo spadone a due mani. I personaggi od i PNG che usano queste armi attaccano sempre per ultimi nel round. L'iniziativa è importante con queste armi solo se uno o più combattenti di entrambe le parti in un combattimento utilizzano un'arma a due mani. Uomini o mostri che usano armi a due mani attaccano solo dopo che tutti gli altri lo hanno fatto nel round. Tuttavia, i combattenti che combattono con armi a due mani, che hanno anche l'iniziativa, attaccano prima dei combattenti che hanno perso l'iniziativa e stanno combattendo con armi a due mani.

**Azioni consentite per round.** Un personaggio può eseguire solo un'azione per round - un chierico non può lanciare un incantesimo, provare a scacciare i non morti e pure fuggire dal mostro che sta cercando di infilzarlo, tutto nello stesso round! Devi far rispettare questa regola (i giocatori troppo entusiasti spesso vogliono che i loro PG facciano più di quanto possono effettivamente fare in un solo round). Ci sono comunque alcune eccezioni a tale regola. Il tipico caso, che da nuovo DM potresti presto affrontare, è quello di un PG che cerca di cambiare o estrarre un'arma. Nella maggior parte dei

casi è necessario un round completo per estrarre o cambiare un'arma (ad esempio, da una spada ad un arco). Sebbene sia necessario un round completo per passare ad un pugnale, non è necessario un round completo per sfoderare un pugnale (il che significa che puoi estrarre questa particolare arma e attaccare con essa nello stesso round).

### **Questo è un Gioco di Ruolo!**

Molto di quanto sopra esposto riguarda il combattimento, che è una parte essenziale del gioco D&D® per quasi tutti i giocatori; un grande combattimento finale è una conclusione quasi obbligata per la maggior parte delle avventure, e consente di scaricare l'eccitazione e la tensione accumulate, generando così emozioni e divertimento. Inoltre, forti guerrieri, nani tenaci, ma anche la maggior parte degli altri personaggi, amano l'adrenalina di un duro combattimento contro nemici malvagi. Le forze del male e del Caos sono lì per essere sconfitte, dopotutto.

Tuttavia, questo non è solo un gioco di combattimento. È molto più di un gioco di schermaglie tattiche di spada e stregoneria su piccola scala. Ciò che lo rende molto più di questo è l'esistenza dei personaggi giocanti (e dei personaggi non giocanti interpretati dal DM) come interessanti creazioni di fantasia, personaggi con la propria personalità, obiettivi, motivazioni e idiosincrasie.

Lo sviluppo delle particolarità caratteriali di un PG è una tappa importante del divertimento di ogni giocatore di D&D®. Al giocatore piace creare un personaggio ben sviluppato, non limitarsi a tirare i dadi e sommare i PX. Il DM può svolgere un ruolo importante nella creazione e nello sviluppo dei PG dei giocatori, soprattutto attraverso un uso creativo dei PNG.

Può essere molto gratificante per un giocatore far vivere il suo personaggio in un mondo in cui può interagire con PNG interessanti e potenti, partecipando ai loro intrighi politici, combattendo al loro fianco o, semplicemente, stringendo amicizia (specialmente per i personaggi Legali).

Vale sempre la pena, per un DM, sforzarsi di creare PNG che abbiano qualcosa di diverso da un ruolo minore in

un'avventura per almeno un piccolo dettaglio. Ad esempio, Aralic, il chierico nell'avventura *La Festa del Re*, è descritto sia fisicamente (una delle prime domande che un PG può porre su un PNG è "che aspetto ha?"), sia nella sua personalità - con una piccola stranezza, il fatto che sia leggermente claustrofobico (uno dei motivi per cui è felice di vedere i PG nonché il motivo per cui non vuole scendere nel dungeon con loro!).

I PNG presenti in una campagna per un po' di tempo meritano da parte del DM più lavoro di caratterizzazione in termini di aspetto, convinzioni, motivazioni, segreti inconfessabili e così via. Più cura il DM mette in questi importanti PNG, più credibile sarà il suo mondo e più appagante sarà per i giocatori gestire i propri PG in quel mondo.

Vale la pena pensare anche ai mostri "normali". Vogliono sopravvivere, trovare riparo, cibo e (di solito) stare al sicuro. Non sono kamikaze (tranne in rare circostanze). Hanno i loro obiettivi e motivazioni: saccheggio, vendetta, banditismo, sicurezza, lealtà al clan, territorialità e cose simili. Dovresti pensare alla maggior parte dei mostri della tua campagna anche come "individui" - almeno in termini di sviluppo come PNG.

I giocatori alle prime armi spesso non sono troppo attenti all'interpretazione del ruolo. I giocatori vogliono solo colpire qualcosa. In una certa misura c'è da aspettarselo: i loro PG non hanno ancora acquisito una personalità profonda attraverso avventure ed esperienze condivise e, come giocatori, non colgono ancora tutte le sottigliezze offerte dal gioco. Tuttavia, mentre va bene imparare le basi del gioco uccidendo qualche goblin, alla lunga, una campagna che non sviluppa forti elementi da gioco di ruolo, con una squadra di PNG interessanti e credibili e PG ben sviluppati, non è destinata a durare.

### **Guida ai Problemi del Dungeon Master**

Fatalmente, da qualche parte, durante un'avventura o una campagna, qualcosa andrà storto.

Ciò può accadere in innumerevoli modi, non si possono quindi esaminare in questa sezione tutte le possibilità, ma qualche

consiglio sugli intoppi più frequenti si può dare, per aiutarti a evitare o risolvere molti di questi inconvenienti comuni.

### **I PG fanno qualcosa di sconveniente**

Ipotizziamo che tu voglia che i PG viaggino dal punto A al punto B. Per mero partito preso (o curiosità), i giocatori decidono invece di andare in C, nonostante i tuoi educati suggerimenti. Non hai le mappe giuste per l'area C e non hai avventure scritte per quell'area. Per riprendere il gioco è necessario ricondurre i PG a B.

Risolvere questo problema non è troppo difficile. Usa i tuoi PNG per spingere i personaggi ad andare dove vuoi che vadano e tenerli lontani da dove non vuoi che vadano. Basta un PNG avventuriero che dica ai PG che “c'è una terribile epidemia di peste in C” o “Ho sentito dire che in B pagano bei soldi agli avventurieri per combattere un'invasione di goblin”. Se i giocatori si ostinano ancora ad andare verso C invece che verso B, inventati un motivo per cui essi dovrebbero essere attirati in B, cacciati da C, o qualsiasi altra cosa, utilizzando i PNG per fare il lavoro sporco.

A volte è solo un giocatore, e non l'intero gruppo, che insiste per fare qualcosa che, sai, rovinerà il gioco. Lui o lei potrà decidere di violare la legge, attaccare o uccidere un PNG che hai piazzato lì a fornire informazioni, e così via. La regola standard è: avvisa chiaramente il giocatore (“Ci sono sei membri della Guardia ed uno ha un fischiello pronto a suonare per chiamare rinforzi, quindi potresti voler riconsiderare la possibilità di attaccare la guardia.”). Se il PG persiste, prova lo stesso metodo utilizzato per portare il gruppo dove vuoi che vada. Ovviamente, se non funziona, puoi sempre essere duro e punire un PG per tali azioni.

### **I PG Non Fanno (o non Trovano) Qualcosa che Dovrebbero**

Hai messo un indizio importante (un rotolo di pergamena o un libro) in una stanza segreta, che avvisa di un grave pericolo più in profondità nel dungeon. I PG non entrano nella stanza dove c'è l'indizio e possono finire fatti a pezzi sul pavimento in seguito perché non hanno

trovato l'avvertimento e sono entrati in una zona pericolosa non perfettamente in forze. Oppure, possono non essere in grado di aprire un lucchetto o di risolvere un enigma, perché non hanno trovato una chiave o un indizio, e l'avventura subisce una battuta d'arresto.

La cosa importante da ricordare in questi casi è che dovresti avere un piano di riserva per fornire le informazioni o gli oggetti (come una chiave) di cui i PG hanno bisogno per completare il dungeon. Basta spostare l'indizio in un'altra posizione dove i PG possano trovarlo. Potresti voler scrivere una possibile alternativa quando prepari il dungeon, fatta in modo da sembrare plausibile ai giocatori e non scontata o artificiosa, se sarai costretto ad usarla.

Poi ancora, potresti dare ai giocatori un indizio importante che in seguito loro dimenticano (è possibile, specialmente se i tuoi giocatori non prendono appunti.) In questo caso, puoi consentire al PG più intelligente una Prova di Intelligenza prima che la mancanza di tale informazione si riveli fatale. Chiedi al giocatore coinvolto di tirare 1d20. Se il risultato è uguale o inferiore all'Intelligenza del PG, vuol dire che ricorda l'indizio e darai nuovamente le informazioni. Se fallisce, peccato: lo ha davvero dimenticato.

Non è mai una buona idea impostare un'avventura in cui il successo o il totale fallimento dipendano esclusivamente da un indizio di questo tipo che potrebbe essere perso dai giocatori o forse mai nemmeno trovato.

### **Un PG Tenta un'Azione che non Figura nelle Regole**

Le regole del gioco di D&D® non possono contemplare tutte le azioni che i giocatori potrebbero tentare durante nel gioco. Ad esempio, cosa fai se un guerriero cerca di saltare con l'asta attraverso una fossa ampia ma poco profonda usando una pertica di 3 metri? Supponendo che questo non sia del tutto impossibile (come sarebbe se la fossa fosse profonda 6 metri), quali sono le sue possibilità? Le regole non lo specificano quindi devi creare una regola tua.

In questo caso, potresti usare una Prova di Abilità come quella usata in precedenza per l'Intelligenza (se un PG avesse

dimenticato qualcosa). Si potrebbe prendere in considerazione che la Forza sia la caratteristica determinante e permettere un controllo su quella. Naturalmente, il o la PG non saprà se riuscirà fino a quando tenterà l'impresa.

Come con altre regole (come il morale ed i tiri di reazione) assicurati di prendere in considerazione fattori diversi dai semplici valori delle caratteristiche. Ad esempio, se il PG indossa armature pesanti (come, ad esempio, la corazza di piastre), il tentativo di salto sarà chiaramente più difficile. Quindi, potresti aggiungere 4 al numero ottenuto sulla capacità per rispecchiare questa maggiore difficoltà.

Nella maggior parte dei casi, tutto ciò che devi fare per determinare se un PG può o non può fare qualcosa è scegliere quale abilità sia più importante per l'azione che si sta tentando, come Forza nel caso del salto con l'asta. Quindi, considera se la prova tentata sia facile (nel qual caso consenti di sottrarre un bonus al tiro di dado) o difficile (in questo caso, aggiungi un malus al tiro di dado).

Ricorda, tuttavia, che un risultato di 1 naturale sul dado garantisce *di solito* un successo ed un 20 naturale costituisce un fallimento, in caso di una prova di abilità, alti tiri di dado di solito rappresentano un insuccesso (l'esatto contrario dei tiri per colpire in combattimento e dei tiri salvezza).

### **Giocatori Inerti**

Prova a coinvolgere i giocatori inerti e passivi chiedendo che piani abbiano e cosa vogliano fare i loro PG. Puoi anche fare in modo che dei PNG interagiscano con i loro PG per meglio coinvolgerli nel gioco. I buoni giocatori spesso aiuteranno spontaneamente i giocatori remissivi a farsi coinvolgere di più, ma se non lo fanno, il tuo intervento potrebbe evidenziare loro la necessità di coinvolgere tutti nell'avventura.

### **PG e Giocatori non Collaborativi**

Un personaggio potrebbe uscire dai binari troppo spesso ed infastidire gli altri PG. Ci sono molti modi in cui un PG possa giocare contro il gruppo – un ladro potrebbe rubare ai suoi stessi compagni o un impetuoso guerriero potrebbe agire avventatamente tutto il tempo e mettere



gli altri nei guai. In casi come questi, il DM dovrebbe incoraggiare gli altri PG a stabilire delle regole per il PG problematico e chiarire cosa tollereranno e cosa non tollereranno.

Come DM, tuttavia, dovresti invitare i giocatori a lavorare insieme. Un modo per farlo è creare avventure che per essere completate richiedono lavoro di squadra. Puoi anche scoraggiare un PG non collaborativo usando PNG per punire le azioni di quel personaggio e premiare chi invece ha agito in sinergia.

Il dilemma, ovviamente, è che il giocatore del PG problematico può prendere sul personale questo tipo di reazione al suo personaggio. Tuttavia, se è chiaro che il giocatore insiste per interpretare un personaggio in modo da creare disarmonia e problemi, a quel giocatore dovrebbe essere chiesto fermamente ma educatamente di lasciare il gioco. PG e giocatori nocivi sono stati la morte di più di un gruppo di giocatori.

### **Personaggi e allineamento**

Come DM, dovresti stare attento che i PG non agiscano contro il loro allineamento. Per i chierici in particolare, agire fuori allineamento è una grave violazione del codice di condotta -una negazione della fede e delle credenze- e su questi dovrebbe cadere un anatema.

Se un PG agisce costantemente fuori dall'allineamento, devi intervenire e discutere il problema. Assicurati sempre di fornire almeno due esempi specifici di come il PG sia uscito dai binari. I giocatori alle prime armi troveranno difficile seguire rigorosamente un allineamento e potrebbero aver bisogno di promemoria costanti, ma amichevoli, dei limiti posti dall'allineamento scelto.

### **Commettere un Grave Errore**

Succede. Fai una confusione terribile con la mappa, dimentichi completamente qualcosa che sarebbe dovuto accadere durante un combattimento, uccidi un PG quando in realtà il mostro aveva subito abbastanza danni da essere sconfitto ma non stavi prestando attenzione, e così via. Adesso cosa fai?

Puoi recuperare quasi tutti gli errori. La prima cosa da ricordare è che nessuno si aspetta la perfezione da te. Quindi, cerca

di rimediare agli errori nel modo più calmo possibile. Se ti trovi nel bel mezzo di un'azione importante del gioco e scopri un grave errore, non farti prendere dal panico. Risolvi l'azione nel miglior modo possibile e quindi informa i giocatori che c'è un po' di confusione nei tuoi appunti e che vorresti una pausa per controllarli. Ovviamente puoi anche sempre provare a gestire il problema nel gioco. Usa il tuo strumento più importante come DM: il tuo migliore giudizio e buon senso.

Se la mappa dei giocatori è sbagliata, chiedi di vedere la mappa e posizionala accanto alla tua. Cosa è andato storto esattamente? Prova a ridisegnare la mappa dei giocatori per adattarla alla tua o, in casi estremi, disegna una nuova mappa da dare ai giocatori. Di al cartografo: "Qualcuno ha fatto un errore - io, te o entrambi. Ecco come dovrebbe apparire il luogo." Quindi dai ai giocatori la mappa corretta.

Se ti sei perso un incontro cruciale, chiediti se puoi spostarlo in un'altra posizione e farlo avvenire lì. Anche questo tipo di cambiamento è facile da rendere plausibile. Se un messaggero che i giocatori sapevano che avrebbero dovuto incontrarsi in un certo luogo non c'era, era ovviamente in ritardo perché il suo cavallo era zoppo. Ovviamente, se i PG non sanno nemmeno che avrebbero dovuto incontrare qualcuno o qualcosa in un punto particolare, non avranno mai bisogno di sapere che le cose sono cambiate!

### **Un PG muore**

Se non ci fosse la possibilità che un PG muoia, il gioco perderebbe probabilmente il suo brivido. Di tanto in tanto, un personaggio perirà. Ma questo non dovrebbe accadere spesso, a meno che tu non sia incurante della forza dei nemici che affrontano i PG o crudele. I "Dungeon Assassini" sono terribili e dovrebbero essere evitati a tutti i costi.

Ci sono modi per evitare la morte dei PG o affrontarla dopo che è accaduta. Se accade a causa di un tuo errore (hai dimenticato un incantesimo protettivo che il PG aveva o hai calcolato male i danni), fai in modo semplicemente che il PG sia svenuto, ma comunque rianimabile (ha 1 punto ferita). Se anche gli ci volesse del tempo per riprendersi,

assicurati comunque che il PG possa in qualche modo ricongiungersi ai suoi amici - ad esempio, il PG viene aiutato a uscire da una prigione da un gruppo di PNG.

Se il PG è davvero morto e non hai commesso errori, sarà un momento triste, ma il PG continuerà a vivere nei ricordi dei sopravvissuti. Il giocatore interessato può generare un nuovo personaggio di 1° livello; non ci vorrà molto per rimettersi al passo degli altri.

A livelli più alti, può essere possibile l'aiuto di un chierico per riportare in vita i morti (come spiegato nel Set Expert di D&D), ma solo a fronte di una donazione molto consistente al tempio del chierico PNG.

Dovrai ricordare una cosa fondamentale a proposito della morte dei PG quando comincerai a scrivere le tue avventure. Ad un certo punto, prevedrai uno scontro difficile, di solito al culmine dell'avventura. Userai spesso nemici potenti che daranno filo da torcere ai PG, e se farai male i conti potrai avere diversi PG morti nel tuo dungeon e qualche giocatore scontento al tuo tavolo.

Puoi ridurre le possibilità che si verifichi un incontro sbilanciato giocando la battaglia da solo prima di affrontare l'avventura. Esegui le azioni di entrambe le parti con un gruppo di prova a piena forza e guarda come va. Se eviti gli eccessi opposti (non troppo difficile per i PG, ma nemmeno troppo facile) sei sulla strada giusta.

Successivamente, dovresti eseguire di nuovo la simulazione con i PG con il 25 % in meno circa dei punti ferita e degli incantesimi. Questo fa la differenza in modo cruciale per quanto riguarda il conteggio finale dei morti in battaglia? Se è così, puoi inserire indizi nell'avventura che avvisino i PG della natura pericolosa del combattimento imminente, in modo che possano riposare ed essere al massimo della forza.

Puoi anche ridurre leggermente la potenza dei nemici. Dopo aver scritto e condotto alcune avventure, avrai un'idea migliore di cosa funzionerà e cosa non funzionerà in una partita. Il vecchio detto si applica anche al DM: la Pratica rende perfetti!

# guida a karameikos per il dungeon master

Karameikos è il paese in cui è ambientata *La Festa del Re*. Nell'interno di copertina di questo modulo troverai una mappa di Karameikos e dei paesi confinanti. Nella Sezione di Riferimento dei Giocatori, troverai una pagina con alcuni dettagli di base su Karameikos per i giocatori. Qui, ti sono forniti alcuni particolari aggiuntivi sulla regione, cosicché se giocatori curiosi dovessero fare domande sulla regione sarai in grado di rispondere almeno ad alcune di esse.

Ma Karameikos è troppo grande per essere completamente descritta in questo modulo. Se volessi saperne di più sulla storia e la politica di questa regione, dovresti acquistare il supplemento ufficiale del gioco D&D®, ATL 1, Il Granducato di Karameikos e gli altri moduli della serie B di D&D.

## Storia e Geografia

Karameikos è una terra vasta e prospera, con scambi e commercio fiorente. È anche una giovane nazione, diventata da poco indipendente dal grande Impero di Thyatis ad est (la pagina destra dell'interno di copertina di questo modulo mostra l'ubicazione di Karameikos rispetto ai suoi vicini).

Solo trenta anni fa il Duca Stefano Karameikos III ha stretto il patto con l'imperatore di Thyatis in base al quale gli sono state assegnate le terre di Karameikos. Governante saggio e apprezzato, Stefano ha riunito dei possedimenti frammentati in una unica nazione, che porta il suo nome.

Si vocifera che alcuni, in alto, non apprezzino Stefano e gli augurino il peggio. Ad ogni modo, questi intrighi sono solo sussurrati a mezza voce da figure che si nascondono dietro un cappuccio e un mantello che preferiscono parlare nell'ombra di luoghi segreti.

Karameikos ha molte foreste e terre coltivate e l'agricoltura è una ricca fonte di profitto. Le colline in cui è ambientata *La Festa del Re* si trovano nella parte nord del paese, vicino alla città di Penhaligon.

La capitale di Karameikos, Specularum, si trova sul fiume Altosbocco, circa 165 km a sud di Penhaligon lungo la Strada del Duca. A metà strada fra la capitale e Penhaligon sorge la città di Kelvin, governata dal Barone Desmond Kelvin II, che ospita circa 20.000 abitanti.

A nord di Penhaligon, una strada porta alla Rocca della Strada del Duca, una fortezza ben armata a protezione dei passi di montagna. Le rotte commerciali varcano qui i confini di Karameikos e continuano per Selenica, capitale della Repubblica di Darokin.

Penhaligon stessa è la grande città più vicina a Stalford, dove si svolge l'avventura *La Festa del Re*. Ci vivono poco meno di 4000 persone, sotto l'autorità di Lady Arteris Penhaligon, una nota guerriera che ha ereditato la propria posizione da suo padre Arturus quando egli morì, quattro anni fa.

Penhaligon è una città attiva e vivace, con un fiorente commercio cittadino via fiume e via terra. È ben fortificata per proteggere il commercio sulla Strada del Duca e, benché ci siano scaramucce occasionali con orchi e goblin - anche con bugbear e hobgoblin - la città è di solito pacifica.

## Pericoli all'Interno del Ducato

Nonostante la sua ricchezza e il suo solido governo, Karameikos ha la sua parte di problemi. Gli orchi, i goblin e i loro simili (in particolare gli hobgoblin, più grossi e robusti) sono abbondanti nelle terre settentrionali collinari e montuose, specialmente nel nord-est, comprese le campagne intorno a Penhaligon e Stalford! I bugbear sono comuni nelle foreste del sud-ovest e gli orchi infestano le colline a nord di quelle terre boschive dove occasionalmente si fa vedere anche qualche gigante o troll.

Creature più ordinarie che possono essere pericolose per gli avventurieri - come i lupi e gli orsi - possono essere trovate in tutto il ducato. Ciò non sorprende vista la vastità degli spazi ai piedi delle montagne

e dei boschi del paese. I grandi felini sono un pericolo nelle colline settentrionali, ma raramente attaccano gli umani a meno che non siano molto affamati o provocati.

## Disordini politici all'interno di Karameikos

Il peggior nemico dell'Uomo (e di Gnomi, Nani, Elfi e loro simili) è, ovviamente, l'Uomo stesso. Mentre Karameikos ha buoni rapporti politici con la maggior parte dei paesi vicini, ci sono voci di nobili ambiziosi e arroganti all'interno del ducato che cercano di rovesciare il duca Stefano. Ci sono anche dicerie di società segrete di schiavisti e criminali che operano in tutto il ducato. Tuttavia, tali oscure piaghe sono - ancora - solo voci per i PG in questa avventura.

La popolazione di Karameikos è divisa in due gruppi: immigrati di Thyatis, che si sono stabiliti nel ducato, e nativi, noti come Traladariani (Traladara è il nome della nazione anticamente dominante nelle terre di Karameikos).

I Thyatiani sono più alti, più istruiti e spesso si considerano superiori ai loro connazionali. I Traladarani più piccoli, spesso analfabeti e particolarmente superstiziosi, sono piuttosto risentiti con i loro "conquistatori" Thyatiani, come a volte sono soliti considerarli. Per i Traladarani, leggere le foglie di tè ed interpretare gli eventi naturali come presagi non è comunque superstizione - è solo senso comune.

Potresti non voler presentare subito tutte queste informazioni ai giocatori, dal momento che non influiscono direttamente sull'avventura di questo modulo e potrebbero distrarli dal loro obiettivo. Tuttavia, poiché gli intrighi e i disordini sono una parte importante della società di Karameikos, dovresti tenerli presenti. Potrebbe aiutarti a sviluppare PNG interessanti per il gioco che potrebbero tornare utili in una campagna prolungata basata a Karameikos.

# introduzione per il dungeon master

Prima di provare a condurre l'avventura di questo modulo, leggilo per intero. Dovresti familiarizzare a fondo con tutti gli incontri e luoghi nell'avventura se vuoi condurre il gioco con successo, leggi quindi tutto con attenzione. Prenditi anche un po' di tempo per studiare le mappe incluse nel modulo.

Il testo dell'avventura *La Festa del Re* è collegato alle mappe. Quando i PG entrano in una specifica posizione, i dettagli di ciò che vedono sono riportati nel riquadro da leggere ai giocatori. A volte potrà esserci bisogno di aggiungere dettagli, in base alle azioni dei giocatori. Comunque, dovresti trovare che le descrizioni contenute nell'avventura coprono la maggior parte delle domande che i giocatori potranno fare sul dungeon. Quando in un passo particolare trovi la descrizione di un mostro, le sue abilità vengono elencate in forma abbreviata. Sono fornite le seguenti informazioni: Nome (numero); Classe Armatura; Dadi Vita (o Classe e Livello per un PNG); Punti Ferita; Movimento per turno (e per round di combattimento tra parentesi); Numero di attacchi per round; THAC0 (speciale - vedi sotto); Danni per attacco; Attacchi speciali (veleno, etc.); Tiri Salvezza (classe e livello); Morale; Allineamento; Valore in PX per averlo sconfitto (se ci sono più creature uguali, il numero mostrato è per singolo mostro, non per il gruppo); e altre abilità (se presenti).

Ulteriori dettagli possono essere aggiunti per mostri e PNG insoliti o importanti.

## Abbreviazioni

Nel testo saranno utilizzate le seguenti abbreviazioni; sembra una lista terribilmente lunga, ma ti abituerai presto.

n. ATT	Numero di attacchi per round
AL	Allineamento
AS	Attacchi speciali
C	Caotico
CA	Classe Armatura
d	Tipo di dado
Danni	Danni per attacco
DV	Dado Vita
G	Guerriero
L	Legale

M	Mago
ma	Moneta d'argento
me	Moneta di electrum
ML	Morale
mo	Moneta d'oro
mp	Moneta di platino
mr	Moneta di rame
MV	Velocità di movimento
N	Neutrale
PF	Punti ferita
THAC0	Vedi sotto
TS	Tiro salvezza come (classe/liv)
UC	Uomo comune
PX	Punti esperienza ottenuti per ogni mostro sconfitto

**THAC0:** Questo è l'acronimo di "Tiro per Colpire Classe Armatura 0 (zero)" ed è il numero minimo necessario su un tiro di d20 per colpire un nemico che ha CA 0. Per calcolare il tiro necessario per colpire un'altra Classe Armatura, è sufficiente sottrarre la CA della creatura o del personaggio dalla THAC0 data per l'attaccante.

Ad esempio, se un mostro ha THAC0 = 18, colpisce CA 1 con 17 o +, CA 2 con 16 o + e così via.

Conoscere il THAC0 di un mostro e la Classe Armatura di un PG, farà risparmiare un sacco di tempo per vedere se un PG è stato colpito durante il combattimento!

## Mostri Erranti

I mostri Erranti sono rari nel primo livello del Dungeon; gli orchetti, infatti, tengono lontani gli intrusi. Si dovrebbe tirare solo una volta ogni ora per un ME, che sarà incontrato con un risultato di 1 su 1d6. Usa la tabella nel manuale del Dungeon Master per i ME, salvo che rispetto alla tabella il mostro sarà un gruppo di 1-3 orchetti (guardie di pattuglia) con un risultato di 1, 7-10, 13 o 14. Per il secondo livello del Dungeon, controlla i ME ogni mezzora, usando la tabella standard.

## Porte, illuminazione ed equipaggiamento degli Orchetti

Le porte non sono chiuse a chiave a meno che il testo non dica il contrario. I luoghi occupati dagli orchetti sono illuminati dalle torce. Tutte le altre zone non sono

illuminate, ed i PG hanno bisogno di torce o lanterne nelle aree buie. Le attrezzature e le armi degli orchetti non contano come tesori - non possono essere vendute.

## Ritirata strategica

Ad un certo punto, prima di sconfiggere gli orchetti, i PG possono anche aver bisogno di lasciare l'avventura per riposare e recuperare punti ferita persi. Possono tornare a Stalford per farlo, ma ci vogliono 3 ore per tornare al villaggio.

I PG incontreranno un chierico Neutrale, Moravan (2° livello) al loro primo rientro in città, che venderà loro un incantesimo *cura ferite leggere* per 20 mo. È solo di passaggio e non li aiuterà nell'avventura né aspetterà per curare ulteriori ferite.

Se i PG hanno di nuovo bisogno di aiuto nel dungeon, incoraggiali a riposare da qualche parte più vicino alla tana degli orchetti, e non a tornare a Stalford. Fai presente che un giorno intero di riposo consentirà a ogni PG di recuperare 1 punto ferita.

Fai trovare ai PG una piccola e vuota caverna a circa un miglio di distanza dalle caverne degli orchetti, dove possono riposare al sicuro finché non staranno abbastanza bene per continuare. Lì i PG possono anche seppellire monete ed altro per ridurre l'ingombro quando tornano nel dungeon.

## L'obiettivo dell'avventura

All'inizio, l'obiettivo dei PG è sconfiggere gli orchetti e salvare Aralic. Nel secondo livello del Dungeon, l'obiettivo è sconfiggere la fonte del male che Aralic percepisce - Petrides, il chierico caotico ed i suoi servitori non morti. Soprattutto, però, lo scopo dell'avventura *La Festa del Re* è di fare da emozionante introduzione al mondo di Dungeons & Dragons® per voi ed i vostri giocatori.

## INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

Assicuratevi che i giocatori abbiano accuratamente preparato i loro personaggi, e quindi dai loro da leggere l'Ambientazione per i Giocatori dalla sezione staccabile (pagina precedente). Dai loro la mappa dei giocatori: sarà molto utile aver fotocopiato prima questa pagina. Fai loro sapere che possono entrare in città insieme o separatamente, ma che vedranno tutti le stesse cose quando arriveranno per la prima volta a Stalford. Quindi, leggi ad alta voce ai giocatori il seguente riquadro.

Siete arrivati nel paese di Stalford, sulla Strada del Duca. Il paese è vivace e affollato, con molti visitatori e carri di mercanti che cercano ostelli e stalle per cavalli. Questo non è un giorno qualunque, domani infatti comincia la Festa del Re!

Karameikos non ha un re, ma da tempo immemorabile questa commemorazione onora un grande eroe del lontano passato, Re Halav. Molto prima che Karameikos diventasse una nazione, Halav, Re del popolo Traidar, combatté con i suoi guerrieri contro i malvagi Uomini-Bestia. In una grande battaglia, caddero Halav e il re degli Uomini-Bestia, ma il male fu scacciato per sempre e gli uomini furono di nuovo al sicuro.

Siete arrivati piuttosto tardi e molti del posto stanno già dormendo. Sentite il piacevole aroma della carne cucinata e del pane caldo, e vi dirigete alla taverna l'Halfling Affamato, per un pasto ed un po' di riposo.

La locanda è piuttosto piena, ma riuscite a trovare posto in un tavolo appartato. Il simpatico vecchio halfling che possiede la locanda chiede 5 monete d'argento per la cena, un letto e la colazione. È comunque un buon prezzo - lo spiedo di manzo che vedete sul tavolo vi riempirà lo stomaco dopo il vostro lungo viaggio!

I PG dovrebbero sottrarre 5 monete d'argento ciascuno dalle monete registrate sulla loro scheda del personaggio (1 moneta d'oro è uguale a 10 monete d'argento, quindi se pagano con 1 moneta d'oro, il resto è 5 monete d'argento). Se i PG non si sono incontrati prima, dite ai giocatori che i loro PG vedono gli altri avventurieri seduti al

tavolo che bevono buona birra, e così si presentano. Dopo di che, leggi il testo seguente:

Dopo un buon pasto e una chiacchierata con gli amici, vi mettete a dormire in un comodo letto con lenzuola pulite. Poco prima dell'alba venite svegliati dal rumore di grida per le strade, e scorgete bagliori di fiamme dalla finestra! In fretta, vi vestite, afferrate le vostre cose, e vi precipitate fuori.

Cittadini e forestieri si accalcano, alcuni piangono per il panico o per la paura. Vi accorgete che il piccolo tempio nella città è in fiamme! Un uomo alto, vestito in abiti grigi cammina verso di voi e vi prega di aiutarlo.

“Gli orchetti hanno fatto irruzione! Hanno appiccato il fuoco al nostro tempio e non riusciamo a trovare Aralic il Sacerdote. Devono averlo rapito! Quei maledetti orchetti vanno trovati ed uccisi, o torneranno a saccheggiare ed uccidere di nuovo. Due dei nostri sono morti. Ci aiuterete?”

All'improvviso, un altro uomo - anziano con i capelli brizzolati e gli occhi arrabbiati, vestito di pelli - si avvicina passando accanto al compagno vestito di grigio e tende le braccia verso di voi. “Se volete inseguire gli orchetti, io posso seguire le loro tracce per voi. Un gruppo di guerrieri è già andato a cercarli, ma è fuori strada. Io posso mostrarvi come trovarli. Il mio nome è Janner e voglio dare una mano. Mio figlio giace morto, ucciso dalle loro spade.”

La sua voce trema mentre egli indica in lontananza, dove sono andati gli orchetti. Ecco l'avventura che cercavate! Ci sono orchetti cattivi da combattere, un devoto religioso da salvare, e forse un tesoro nelle grotte dove sembra che gli orchetti dimorino!

I PG hanno moltissime ragioni per iniziare! Ora, chiedete ai giocatori se i loro personaggi desiderano agire subito. L'alba sta sorgendo e, se i PG chiedono, Janner dirà loro che ci vogliono circa 3-4 ore per arrivare alle caverne degli orchetti.

Se i PG scelgono di partire subito all'avventura, leggere il riquadro seguente. Se chiedono se gli abitanti di

Stalford possano aiutarli in qualche modo, informali che il villaggio può fornire al gruppo equipaggiamento gratuito, dal momento che i PG stanno aiutando ad eliminare la minaccia degli orchetti, ma nient'altro.

Janner esorterà i PG ad affrettarsi all'inseguimento, ma in mezz'ora gli abitanti del villaggio possono trovare equipaggiamento ordinario per questo tipo di avventura: corda (2 da 15 m), olio (2 fiaschette), chiodi di ferro (24), una pertica di 3 metri, una scatola di acciarino con esca, e 18 torce. Questo è tutto ciò che i PG possono avere - il posto è in subbuglio, e questo è quanto possono avere a disposizione nell'immediato.

Gli oggetti presi dovrebbero essere aggiunti alle Schede del Personaggio. Infine, se avete solo quattro PG, il nano (PG n. 6 dei Personaggi Pregenerati) può presentarsi ed offrire di accompagnarli in questa fase. Questo solo se ci sono quattro o meno PG. Gestisci questo nano come un PNG (personaggio non giocante).

Ora leggi la parte finale del riquadro giocatori.

Seguete Janner in una camminata a passo lento mentre segue una traccia che riuscite a vedere solo ogni tanto -una macchia di sangue sull'erba qui, un ciuffo di peli lì o qualcos'altro là, alcune impronte pesanti sul terreno umido. Ma dopo un paio d'ore Janner si ferma e indica alcune colline a circa due miglia di distanza.

“Là”, dice. “Dirigetevi verso quelle grotte. È lì che troverete gli orchetti. Vorrei poter venire con voi, ma un vecchio come me vi rallenterebbe.” Anche se desidera chiaramente lottare con voi, Janner si gira e si dirige verso Stalford.

Marciate con cautela, e ben presto vedete una collina simile a un tumulo con un inconfondibile ingresso stretto e scuro.

Siete a circa trenta metri di distanza, ma le rocce forniscono una tale copertura che probabilmente potreste avvicinarvi ancora senza essere scoperti. Che piani avete per affrontare gli orchetti là dentro?

L'avventura è iniziata!

## tabelle di riferimento per i giocatori

### SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

- A. I giocatori dichiarano le loro intenzioni (chi colpisce chi, dove vengono lanciati gli incantesimi etc.), Il DM pianifica le azioni dei mostri nemici, dei personaggi non giocanti ed altre eventualità.
- B. Entrambe le parti lanciano 1d6 per l'iniziativa. Il tiro più alto vince.
- C. La parte che vince l'iniziativa agisce per prima:
  1. Controllo del Morale (solo per mostri e personaggi non giocanti)
  2. Movimento (secondo la velocità per round), incluse le Manovre Difensive
  3. Combattimento con armi a distanza
    - a. tiri per colpire
    - b. tiri per infliggere ferite
  4. Incantesimi
    - a. tiri salvezza se applicabili
    - b. applica i risultati immediatamente (ad esempio lancia il dado per i danni per un dardo incantato, etc.)
  5. Combattimento corpo a corpo (Mischia)
    - a. tiri per colpire
    - b. tiri per infliggere ferite
  6. Scacciare non morti, solo per i Chierici
- D. La parte che ha perso l'iniziativa ripete la sequenza dal punto C.
- E. I personaggi che usano armi a due mani attaccano per ultimi dopo tutti gli altri. Se da entrambe le parti ci sono personaggi/mostri che usano questo tipo di armi, attaccano per primi quelli della parte che ha vinto l'iniziativa.
- F. Il DM gestisce tutte le ritirate, le rese e altre azioni speciali.

### TIRI SALVEZZA

- a. Raggio della Morte o Velenod. Soffio del Drago**  
**b. Bacchette Magiche\***                      **e. Incantesimo, Verga o Bastone Magico\***  
**c. Paralisi o Pietrificazione**

	<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>
<b>Chierico</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>15</b>
<b>Guerriero</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
<b>Mago</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>15</b>
<b>Ladro</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>15</b>
<b>Nano</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>12</b>
<b>Elfo</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>15</b>
<b>Halfling</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>12</b>
<b>Uomo Comune</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>17</b>

I bonus ed i malus dovuti alla saggezza si applicano ai Tiri Salvezza segnati con un asterisco (\*) ma non agli altri (i tiri per Raggio della Morte o Veleno saranno influenzati solo se si tratta di un attacco magico). Se stai usando la Scheda del Personaggio, correggi i valori sopra riportati per eventuali bonus o malus derivanti dal punteggio della saggezza.

### DANNI DELLE ARMI

<b>1d4 punti ferita:</b>	Clava, Pugnale, Proietto da Fionda, Torcia
<b>1d6 punti ferita:</b>	Freccia (arco lungo o corto*), Accetta, Mazza, Dardo (da balestra*), Spada Corta, Lancia, Martello da Guerra
<b>1d8 punti ferita:</b>	Spada (normale), Ascia da Battaglia

\* Queste armi richiedono l'uso di entrambe le mani; chi le usa non può usare lo scudo ed attacca per ultimo

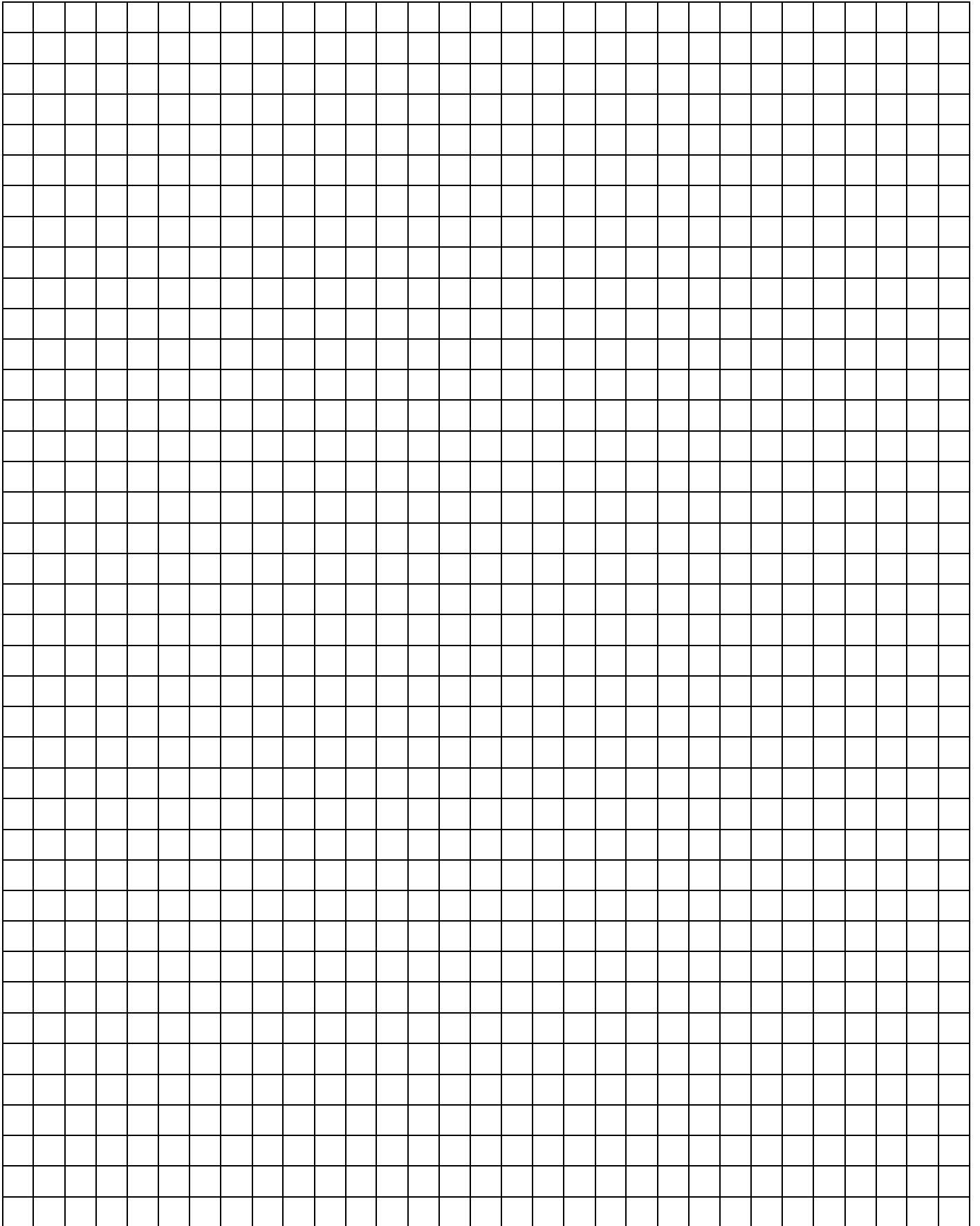
I bonus ed i malus dovuti alla Forza si applicano ai danni causati da armi da mischia. Se usi la Scheda del Personaggio, includi nei danni delle armi da mischia ogni bonus o malus dovuto alla Forza.

### TABELLA DELLA CLASSE ARMATURA

<b>Tipo di armatura</b>	<b>Classe Armatura</b>
Nessuna armatura	9
Armatura di cuoio	7
Cotta di Maglia	5
Armatura di Piastre	3
Scudo	Bonus -1*

\* Lo scudo riduce di un punto la CA – in questo modo un personaggio con Corazza di Piastra ha CA 3, con Corazza di Piastre e scudo ha CA 2.

La Destrezza dà un bonus o una penalità alla CA (una Destrezza elevata diminuisce la CA). Applica alla CA sulla Scheda del Personaggio ogni bonus o malus dovuto alla Destrezza.



# PERSONAGGI PREGENERATI

---

## PG n. 1: Guerriero

**Nome:**  
**Età:**  
**Sesso:**  
**Allineamento:**  
(a scelta del giocatore)  
**Forza:** 16 (+2 a tiri per colpire in mischia e danni, +2 all'apertura delle porte)  
**Intelligenza:** 7  
**Saggezza:** 8 (-1 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi)  
**Destrezza:** 13 (+1 ai tiri per colpire a distanza, -1 alla Classe Armatura)  
**Costituzione:** 16 (+2 bonus ai punti ferita)  
**Carisma:** 10  
**Classe armatura:** 1 (include bonus Destrezza)  
**Punti ferita:** 8 (include bonus Costituzione)  
**Denaro:** 6 mo  
**PX:** 0  
**Bonus ai PX guadagnati:** 10%  
**PX necessari per il 2° livello:** 2.000

**Equipaggiamento:**  
Corazza di piastre e scudo  
Spada (normale)  
Pugnale  
Zaino  
Razioni standard  
Olio, 1 fiaschetta  
Sacco grande  
Torce (6)  
Corda (15 m)  
Pertica, in legno (3 m)  
Chiodi di ferro (12) e  
Martello piccolo  
Borraccia

### Cosa ti ha detto il tuo maestro:

“Di solito, il tuo compito nel gruppo è stare in prima linea, combattere mostri e nemici e proteggere coloro che non combattono bene come te. Ma a volte badare ad un gruppo richiede tattiche diverse. Non dimenticare che qualcuno deve coprire le spalle!  
La spada è la tua migliore amica, ma con la tua Destrezza anche l'arco ti è utile. Acquistane uno non appena puoi permettertelo.  
Se siete in viaggio all'aria aperta, assicuratevi che almeno un membro del gruppo abbia un'arma da tiro pronta per attaccare a distanza.  
Sei abbastanza forte da portare con te una spada di scorta, quindi comprane una quando puoi: non si sa mai cosa può accadere!”

---

## PG n. 2: Chierico

**Nome:**  
**Età:**  
**Sesso:**  
**Allineamento:**  
(a scelta del giocatore)  
**Forza:** 13 (+1 a tiri per colpire in mischia e danni, +1 all'apertura delle porte)  
**Intelligenza:** 9  
**Saggezza:** 17 (+2 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi)  
**Destrezza:** 14 (+1 ai tiri per colpire a distanza, -1 alla classe armatura)  
**Costituzione:** 9  
**Carisma:** 12  
**Classe armatura:** 3 (include bonus destrezza)  
**Punti ferita:** 5  
**Denaro:** 4 mo  
**PX:** 0  
**Bonus ai PX guadagnati:** 10%  
**PX necessari per il 2° livello:** 1.500

**Abilità speciali:**  
(1) Scacciare Non-morti  
(2) Incantesimi clericali (ottenuti al 2° livello di esperienza)

**Equipaggiamento:**  
Cotta di maglia e scudo  
Mazza  
Fionda e 30 proietti  
Simbolo Sacro  
Zaino  
Razioni standard  
Borraccia  
Sacco piccolo  
Corda (15m)  
Torce (6)

### Cosa ti ha detto il tuo maestro:

“Prima di poter diventare un adepto ed usare gli incantesimi, devi metterti alla prova. Per cominciare, il tuo compito più importante sarà quello di combattente di supporto. Quando avrai i soldi per farlo, comprati una corazza di piastre in modo da proteggerti meglio.  
Non dimenticare la tua fionda - con la tua destrezza questa potrà essere un'arma efficace, chi combatte davanti avrà spesso la spada sguainata senza alcuna possibilità di usare un'arma a distanza.  
Quando sarai in grado di usare la magia, probabilmente avrai *cura-di ferite leggere*. Questo incantesimo è vitale per sostenere qualsiasi gruppo di avventurieri. —Ma se il tuo gruppo sta bene e sapete che potrete combattere contro uno o due potenti nemici, non dimenticare che i tuoi incantesimi hanno anche un uso offensivo!”

---

---

### PG n. 3: Elfo

**Nome:**  
**Età:**  
**Sesso:**  
**Allineamento:**  
(a scelta del giocatore)  
**Forza:** 13 (+1 a tiri per colpire in mischia e danni, +1 all'apertura delle porte)  
**Intelligenza:** 13 (+1 lingua conosciuta)  
**Saggezza:** 9  
**Destrezza:** 15 (+1 ai tiri per colpire a distanza, -1 alla Classe Armatura)  
**Costituzione:** 14 (+1 bonus ai punti ferita)  
**Carisma:** 9  
**Classe armatura:** 3 (include bonus Destrezza)  
**Punti ferita:** 6 (include bonus Costituzione)  
**Denaro:** 1 mo  
**PX:** 0  
**Bonus ai PX guadagnati:** 5%  
**PX necessari per il 2° livello:** 4.000

#### Abilità speciali:

- (1) Infravisione raggio 18 m
- (2) Immunità alla paralisi dei ghouls
- (3) Lingue extra: elfico, gnoll, orchesco, hobgoblin
- (4) 2 possibilità su 6 di trovare porte segrete

#### Equipaggiamento:

Cotta di maglia e scudo  
Spada lunga  
Pugnale  
Zaino  
Razioni standard  
Corda (15 m)  
Sacco piccolo  
Chiodi di ferro (12)  
Martello piccolo  
Borraccia  
Borraccia di vino, 1 litro

#### Libro degli incantesimi:

Il tuo libro degli incantesimi contiene tre incantesimi - il tuo maestro è stato generoso! Sono: *individuazione del magico*, *lettura del magico* e *dardo incantato*.

Tuttavia, puoi memorizzare ed utilizzare solo un incantesimo al giorno!

#### Cosa ti ha detto il tuo maestro:

“Sei il più lento ad acquisire livelli di esperienza, ma il più potente a qualsiasi livello, perché sai combattere bene con la spada o l'arco ed anche usare gli incantesimi.

Se possibile, cerca di stare al centro del gruppo, in modo da poterti muovere per combattere - od aiutare con la magia - se un attacco dovesse provenire da davanti, da dietro o da un lato.

Di solito memorizzerai l'incantesimo *dardo incantato* per le tue avventure, e questo è un incantesimo potente: il dardo colpisce sempre.

Usa l'incantesimo con attenzione; è eccellente per vanificare l'incantesimo di un mago nemico se dovessi incontrarne uno.

---

---

### PG n. 4: Ladro

**Nome:**  
**Età:**  
**Sesso:**  
**Allineamento:**  
(a scelta del giocatore)  
**Forza:** 9  
**Intelligenza:** 11  
**Saggezza:** 10  
**Destrezza:** 18 (+3 ai tiri per colpire a distanza, -3 alla classe armatura)  
**Costituzione:** 13 (+1 bonus ai punti ferita)  
**Carisma:** 13 (+1 bonus alle reazioni)  
**Classe armatura:** 4 (include bonus Destrezza)  
**Punti ferita:** 5 (include bonus Costituzione)  
**Denaro:** 1 mo  
**PX:** 0  
**Bonus ai PX guadagnati:** 10%  
**PX necessari per il 2° livello:** 1.250

#### Abilità speciali:

- |   |     |
|---|-----|
| Scassinare serrature  | 15% |
| Scoprire trappole   | 10% |
| Rimuovere trappole  | 10% |
| Scalare pareti  | 87% |
| Muoversi in silenzio  | 20% |
| Celarsi nelle ombre   | 10% |
| Svuotare tasche   | 20% |
| Sentire rumori 1-2 su un d6   |     |
| Doppio danno dell'arma su un colpo alle spalle riuscito (+ 4 bonus al tiro per colpire) |     |

#### Equipaggiamento:

Armatura di cuoio  
Spada lunga  
Balestra  
Faretra con 30 dardi  
Attrezzi da scasso  
Zaino  
Razioni standard  
Corda (15 m)  
Sacco piccolo  
Borraccia

#### Cosa ti ha detto il tuo maestro:

“Essere un Ladro non è disonorevole se usi le tue abilità per le giuste ragioni.

Non sei un gran combattente ed hai bisogno di forti guerrieri per proteggerti, di chierici per curarti se sei ferito e di maghi in supporto, quindi non farli arrabbiare rubando ai tuoi compagni.

Quando hai bisogno di scassinare una serratura, mettili accanto qualcuno robusto, non è compito tuo aprire la porta o lo scrigno, fallo fare a lui!

Non combattere a viso aperto, nasconditi nell'ombra ed aggira il nemico cercando di colpire alle spalle.

Se anche non fa per te trovarti armato di spada faccia a faccia con un mostro, sei un vero esperto con l'arco grazie alla tua destrezza. Per te, la freccia è più letale della spada.

Non perdere mai i tuoi attrezzi da scasso; senza non potresti usare le tue abilità speciali. Non dimenticare che non tutti i tesori hanno l'aspetto di gemme o monete. Basta guardare questa preziosa antica urna che ho, ehm, preso in prestito la scorsa settimana...”



---

## PG n. 5: Mago

**Nome:**  
**Età:**  
**Sesso:**  
**Allineamento:**  
(a scelta del giocatore)  
**Forza:** 5 (-2 a tiri per colpire in mischia e danni, -2 all'apertura delle porte)  
**Intelligenza:** 17 (+2 lingue conosciute)  
**Saggezza:** 13 (+1 a Tiri Salvezza contro Incantesimi)  
**Destrezza:** 16 (+2 ai tiri per colpire a distanza, -2 alla Classe Armatura)  
**Costituzione:** 13 (+1 bonus ai punti ferita)  
**Carisma:** 9  
**Classe armatura:** 7 (include bonus Destrezza)  
**Punti ferita:** 4 (include bonus Costituzione)  
**Denaro:** 5 mo  
**PX:** 0  
**Bonus ai PX guadagnati:** 10%  
**PX necessari per il 2° livello:** 2.500

### Libro degli incantesimi:

Il tuo libro degli incantesimi contiene due incantesimi: lettura del magico e sonno. Tuttavia, puoi solo memorizzarne e usarne uno al giorno.

### Equipaggiamento:

pugnale d'argento  
Acqua santa, 1 fiala  
Zaino  
Razioni conservate  
Borraccia  
Olio, 2 fiaschette  
Lanterna  
Specchio in acciaio  
Borraccia

### Cosa ti ha detto il tuo maestro:

“Non entrare in una mischia, se si può farne a meno! Non sei così facile da colpire come altri Medium (grazie alla tua destrezza superiore), ma non durerai a lungo in battaglia a causa della tua debole forza. Ma non importa: usa la tua intelligenza piuttosto. Puoi cominciare assicurandoti di stare al centro del gruppo nell'ordine di marcia, in modo che sia qualcun altro a proteggerti dal primo attacco, da davanti o da dietro che sia!

Il tuo incantesimo *sonno* è molto potente. Puoi eliminare un intero gruppo di nemici con questo. Ma non dimenticare che ha effetto su un'intera area e non puoi scegliere di addormentare solo determinate persone o creature all'interno del raggio d'azione! Non lanciare mai l'incantesimo in un'area in cui si trovano anche i tuoi amici o probabilmente metterai fuori combattimento pure loro e sarebbe un disastro.

Pensa sempre agli incantesimi che hai ed a come puoi usarli al meglio. Un uso intelligente e creativo della magia può sorprendere, sopraffare e demoralizzare un nemico.

---

## PG n. 6: Nano

**Nome:**  
**Età:**  
**Sesso:**  
**Allineamento:**  
(a scelta del giocatore)  
**Forza:** 18 (+3 a tiri per colpire in mischia e danni, +3 all'apertura delle porte)  
**Intelligenza:** 6  
**Saggezza:** 11  
**Destrezza:** 7 (-1 ai tiri per colpire a distanza, +1 alla classe armatura)  
**Costituzione:** 14 (+1 bonus ai punti ferita)  
**Carisma:** 7 (-1 malus alle reazioni)  
**Classe armatura:** 3 (include malus Destrezza)  
**Punti ferita:** 7  
**Denaro:** 1 mo, 5 ma  
**PX:** 0  
**Bonus agli PX guadagnati:** 10%  
**PX necessari per il 2° livello:** 2.200

### Abilità speciali:

(1) Infravisione, raggio 18 m  
(2) Lingue extra nani, gnomi, goblin, coboldi  
(3) Individua trappole, mura scorrevoli, corridoi inclinati e nuove costruzioni (2 su d6).

### Equipaggiamento:

Cotta di maglia (taglia da nano) e scudo  
Ascia  
Pugnale  
Zaino  
Razioni standard  
Borraccia  
Sacco grande  
Boccale e caraffa in peltro inciso con 4 pinte di birra  
nanica Schiantacranio

### Cosa ti ha detto il tuo maestro:

“Sarai l'orgoglio del clan se imparerai i tuoi punti di forza e di debolezza. Sei incredibilmente forte e sano, ed in grado di brandire una scure contro i migliori dei loro. Ma, beh, non sei il nano più sveglio o agile che si sia mai visto.

Se vi trovate in un sotterraneo o c'è da combattere duramente, le tue capacità saranno determinanti. Meglio lasciare i piani e le trattative agli altri più portati.

Lascia usare l'arco ai ladri ed a quelli con un buon livello di Destrezza, tu tieni stretta l'ascia e cerca di combattere i nemici corpo a corpo.

La tua cotta di maglia è una buona protezione ma sei lento e la tua Destrezza è scarsa, quindi, cerca di mettere le mani su qualche protezione magica - come uno scudo magico o un anello di protezione se il tuo gruppo ne trova uno. Combatti in prima linea - è lì che le tue abilità di corpo a corpo saranno più utili. È anche il luogo in cui puoi vedere fosse nascoste, pareti scorrevoli e trappole. I dungeons sono il posto migliore per un nano, a parte la taverna.”

---

## PG n. 7: Chierico

**Nome:**

**Età:**

**Sesso:**

**Allineamento:**

*(a scelta del giocatore)*

**Forza:** 9

**Intelligenza:** 9

**Saggezza:** 18 (+3 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi)

**Destrezza:** 17 (+2 ai tiri per colpire a distanza, -2 alla classe armatura)

**Costituzione:** 9

**Carisma:** 7 (-1 malus alle reazioni)

**Classe armatura:** 2 (include bonus Destrezza)

**Punti ferita:** 5

**Denaro:** 1 mo

**PX:** 0

**Bonus agli PX guadagnati:** 10%

**PX necessari per il 2° livello:** 1.500

### Abilità speciali:

(1) Scacciare Non-morti

(2) Incantesimi clericali (dal 2° livello di esperienza)

### Equipaggiamento:

Cotta di maglia e scudo

Mazza

Fionda e 30 proietti

Simbolo Sacro

Zaino

Razioni standard

Torce (6)

Borraccia

### Cosa ti ha detto il tuo maestro:

“Non tradire mai le tue convinzioni; sono l'essenza stessa dell'essere un chierico. Non progredirai nell'uso della magia divina a meno che tu non rimanga fedele ai tuoi principi! La tua eccezionale Saggezza dovrebbe renderti un notevole chierico, se sopravviverai agli insidiosi pericoli dell'avventura!

Non hai una gran forza, quindi dovrete lasciare il combattimento in prima linea a guerrieri e nani, ma con la tua notevole Destrezza la tua fionda sarà d'aiuto. Durante l'avventura, cerca di tenere una posizione che ti consenta di usare quest'arma e di estrarre la mazza solo quando è necessario.

Le tue capacità di difesa nel combattimento corpo a corpo miglioreranno quando potrai acquistare una corazza di piastre, quindi, fallo non appena avrai il denaro necessario!

Tieni sempre pronto il simbolo sacro – legato al collo è un buon posto – dovessi imbatterti in non morti ed avessi bisogno di scacciarli.

---

## Quello che sapete del mondo

Siete giovani avventurieri nella terra di Karamaikos, in cerca di fama e fortuna.

Karamaikos è una grande, ampia, giovane nazione; un paese di colline e montagne a nord, di boschi verdeggianti, foreste e terreni agricoli ondulati a sud.

Ci sono ampie opportunità di avventura in questo vasto paese, e avete lasciato le vostre case per mettervi alla prova.

Se sei un personaggio umano -guerriero, chierico, mago, o ladro- sei nato in una delle piccole città sulla Strada del Duca, la via commerciale che va dalla lontanissima capitale Specularum a sud fino alle montagne settentrionali di Altan Tepes ed oltre.

Poco prima che te ne andassi, il tuo maestro, lo spirito generoso che per primo ti ha insegnato i rudimenti dell'abilità nella carriera che hai scelto, ha avuto alcune ultime parole di saggezza per te e ti ha augurato buona fortuna e buona compagnia durante il tuo viaggio. Prendendo l'attrezzatura di cui hai bisogno, ed il poco denaro che possiedi,

esci in un'alba di fresco, frizzante inizio autunno per vedere che cosa il tuo destino ha in serbo per te...

Se sei un halfling, vieni da una piccola comunità di piccoli abitanti lungo la Strada del Duca, dove hai vissuto con gli umani. Gli halfling sono creature curiose, e sebbene il cibo caldo (molto!) e un fuoco scoppiettante nel focolare siano piaceri per cui tornare a casa, qualcosa ti dice che un giovane halfling dovrebbe essere un po' più ambizioso. Questo ha scosso alcune delle anime più tranquille della tua famiglia, ma non potevi lasciarti scoraggiare. Hai scelto di cercare fortuna lungo la strada e sei partito per vedere chi potrebbe aver bisogno delle tue abilità!

Se sei un elfo, ti sei allontanato in qualche modo dal tuo clan e da casa. Ti sei incamminato dalle fresche e frondose case sugli alberi della tua gente, nelle foreste di Karamaikos sudorientale. Hai scelto di dirti verso le vivaci cittadine e metropoli degli uomini per vedere se potevi trovarci emozioni e avventure. Con una spada nel fodero ed un modesto libro degli incantesimi, porti con te le tue

abilità di guerriero e di mago. Il consiglio finale del vecchio elfo che ti ha trasmesso il senso per l'acciaio e la magia sono ancora nelle tue orecchie e spero di aver imparato bene ciò che ti ha insegnato!

Se sei un nano, ti sei stancato della tradizione e delle ripetitive abitudini del tuo clan nelle loro case sotterranee ai piedi delle colline a ovest del fiume Scendimonti. Hai molti ricordi felici della tua casa, dove gnomi e nani lavorano e ridono insieme, ma senti la voglia di viaggiare. Questa è la via di molti giovani nani. Dopo il viaggio, la maggior parte dei nani torna alle proprie case, ma come te provano lo stesso inestinguibile desiderio di vedere qualcosa del grande mondo al di là delle terre ancestrali. Il vecchio nano scontroso che ti ha insegnato ad usare un'arma ed a sentirti a tuo agio nell'armatura, ti ha dato buoni consigli, e ti torna in mente, intanto che i tuoi piedi stanchi arrancano lungo la strada.

# Dungeons & Dragons® scheda del personaggio

Nome del Giocatore \_\_\_\_\_ Nome del Personaggio \_\_\_\_\_

## PROFILO DEL PERSONAGGIO

Sesso \_\_\_\_\_  
 Età \_\_\_\_\_  
 Classe \_\_\_\_\_  
 Livello \_\_\_\_\_  
 Allineamento \_\_\_\_\_

Aspetto Fisico	Personalità

Classe _____	Armatura _____
Armatura _____	Scudo _____
Altre Protezioni	

Punti Ferita:	Ferite
---------------	--------

OGGETTI MAGICI

ABILITÀ SPECIALI
LINGUE CONOSCIUTE

## TABELLA TIRI PER COLPIRE

Classe armatura del bersaglio	CA 9	CA 8	CA 7	CA 6	CA 5	CA 4	CA 3	CA 2	CA 1	CA 0	CA -1
Tiro per: <b>Armi da Mischia</b>											
Tiro per: <b>Armi a Distanza</b>											

ARMA UTILIZZATA	DANNO

### ABILITÀ

	Punteggio	Modificatore
FORZA	_____	_____
INTELLIGENZA	_____	_____
COSTITUZIONE	_____	_____
SAGGEZZA	_____	_____
DESTREZZA	_____	_____
CARISMA	_____	_____

### TIRI SALVEZZA

Raggio della Morte o Veleno	_____
Bacchetta magica	_____
Pietrificazione/Paralisi	_____
Soffio del Drago	_____
Incantesimo/Verga/Bastone Magico	_____

Punti Esperienza	Bonus ai Punti Esperienza
OGGETTI COMUNI	

Tesori Posseduti:	Tesori Trasportati:
-------------------	---------------------

# OROLOGIO dell'avventura & allegati

**OROLOGIO DELL'AVVENTURA**

**6 Round = 1 Minuto      10 Minuti = 1 Turno**

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60

**60 Round = 1 Turno**

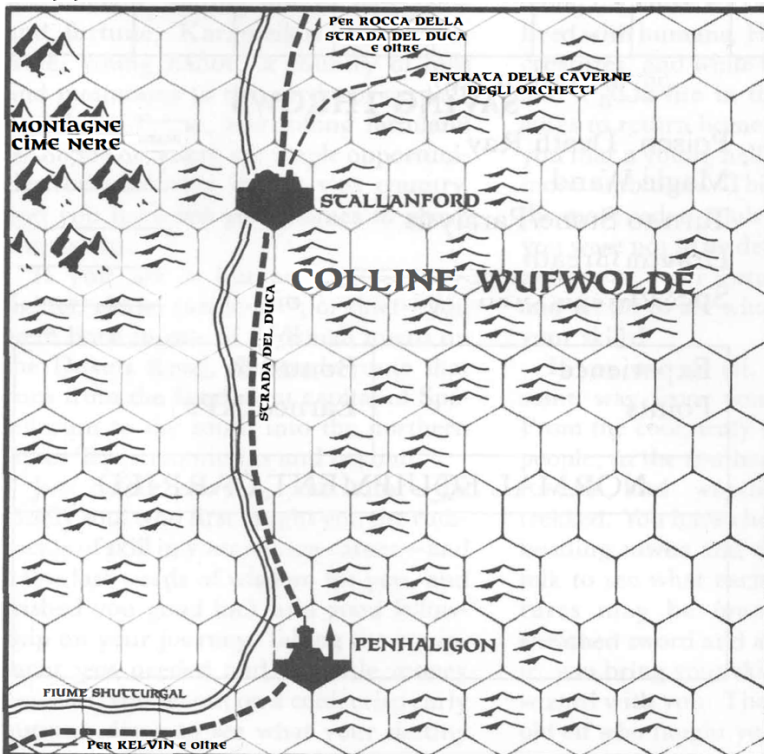
**6 Turni = 1 Ora**

1	2	3	4	5	6
7	6	9	10	11	12

12 Ore = 1 normale giorno di avventura  
(permette 12 ore di riposo e sonno)

NOTE

## mappa del dm e dei giocatori



1 esagono = 4,5 km

*Al mago Kavorquian.  
Notizie terribili e importanti! Gravi pericoli incombono su questa regione! Una forza sta crescendo nei paraggi, controllata da qualcuno che rimane nelle ombre, in preda ad una follia malvagia. La sua mente è posseduta; è al servizio di qualcuno astuto e diabolico che si nasconde fra i suoi seguaci. Un mercenario disertore mi ha riferito da che questa "regina" pianifica, giorno dopo giorno come portare messi di morte su queste terre. . .*

**allegato 1**

# la festa del re: L'avventura

I PG si trovano ad una trentina di metri circa dall'ingresso di una caverna buia ed ostile. Devono avvicinarsi per vedere se gli orchetti sono davvero lì dentro. Quando uno o più PG si trovano entro 3 metri dall'ingresso, leggi il seguente riquadro:

Vedete che l'ingresso della caverna è largo circa 3 metri. Un passaggio conduce a nord per circa 3 metri e si apre in una camera più grande. Non potete vedere molto lì dentro perché la luce tremolante della torcia è fioca, ma sentite bene russare e grugnire. Cosa fate?

I PG con l'infravisione non possono vedere nell'oscurità, perché si trovano in una zona illuminata. (l'infravisione non funziona se il PG si trova vicino, o sta guardando verso, qualcosa più luminoso di una fioca torcia.) Chiedi ai PG di stabilire un ordine di marcia se non l'hanno già fatto. Una volta che hanno deciso un chiaro piano di azione, comincia con il primo livello del Dungeon.

## I LIVELLO DEL DUNGEON

### 1. GLI ORCHETTI DI GUARDIA

Varcate la soglia ed entrate nella caverna. La grotta è quasi quadrata, di 9 metri di lato. L'unico altro ingresso che vedete è un cunicolo largo 3 metri di fronte a voi, al centro del muro nord. Ci sono un paio di rozze brande vicino al muro ovest con sagome di orchetti che sonnecchiano accanto a due spade corte. Un altro orchetto siede vicino ad un tavolo tenendo un boccale. Anche egli ha una spada corta. Quando vi vede, la sua faccia per metà animale irrompe in un ringhio selvaggio! Ci sono oggetti sul tavolo - vedete un luccichio metallico - e qualcosa accatastato vicino al muro est.

Ci sono tre orchetti qui, due sonnecchiano nei giacigli, e uno al tavolo che è sveglio ma mezzo ubriaco. Se i PG entrano in silenzio, lo sorprenderanno con un risultato di 1-4 su d6; i PG invece non possono essere sorpresi (hanno sentito i suoni dall'interno). Se i PG fanno qualcosa che tradisca la loro presenza, come lanciare una pietra nella caverna o

scoccare una freccia (che mancherà il bersaglio automaticamente), gli orchetti saranno pronti a reagire.

Le statistiche degli orchetti sono:

Orchetti (3); CA 6; MV 36 (12) m; DV 1; PF 7 (orchetto al tavolo), 5, 3 (orchetti nei giacigli); n. ATT 1; THAC0 19; Danni 1d6 (spade corte); TS G1; ML 8; AL C; PX 10.

Se i PG hanno ottenuto la sorpresa, leggi il riquadro qui sotto; in caso contrario, saltalo.

Avete sorpreso le guardie! L'orchetto seduto afferra la sua spada, ma è lento e non può attaccare in questo round. I due orchetti sdraiati si svegliano e prendono le loro spade, ma anche loro non possono ancora combattere. Avete un round di vantaggio!

Se i PG non hanno ottenuto la sorpresa, leggi il seguente riquadro:

L'orchetto seduto afferra la sua spada e si avventa contro di voi! Anche i due nelle brande afferrano le armi e saltano giù, pronti a combattere se devono!

I PG hanno due scelte fondamentali, che sorprendano o meno gli orchetti: parlare o combattere.

Gli orchetti non negozieranno. Sono guardie addestrate e sanno che i PG sono probabilmente qui per l'incendio del tempio ed il rapimento del chierico Aralic. Si aspettano un attacco, e questo vale per tutti gli orchetti in questo dungeon.

Anche se i PG cercheranno di negoziare, le guardie attaccheranno comunque. Se i PG hanno ottenuto la sorpresa, ne perderanno tutti i vantaggi mentre gli orchetti afferrano le armi ed attaccano. Se gli orchetti non sono stati sorpresi guadagnano +2 al tiro per l'iniziativa per il primo round di combattimento mentre i PG perdono tempo a cercare di parlamentare.

Per giocare il combattimento, utilizza la Tabella della Sequenza di Combattimento (pannello centrale della prima pagina dell'inserito). Scorrila passo dopo passo con i giocatori. Questo rallenterà il combattimento, ma darà ai

giocatori la possibilità di capire come funziona la procedura di combattimento. Effettua un controllo del morale solo quando due orchetti sono stati uccisi. Se il terzo è ancora vivo e fallisce il controllo del morale, si arrenderà; se lo supera combatterà fino alla morte.

I personaggi Legali non dovrebbero uccidere o torturare una creatura che si arrende, né permettere che venga uccisa o torturata da altri "guardando dall'altra parte". Dillo chiaramente se i PG legali stanno prendendo in considerazione di uccidere o torturare un prigioniero.

Gli orchetti catturati non negozieranno con i PG. E, a meno che un PG non parli la loro lingua, non potrà comunque conversare con un orchetto! I PG dovrebbero riportare gli orchetti catturati a Stalford, ma non vorranno farlo subito. Nel frattempo, i prigionieri dovrebbero essere legati ed imbavagliati, quindi lasciati all'ingresso della grotta. I bavagli possono essere ricavati dalle vesti degli orchetti, e c'è una corda in questa caverna che può essere usata per legarli.

Se i PG ispezionano questa stanza, troveranno quanto segue: vicino al muro est ci sono una corda di 15 metri, un paio di lance ed un sacco pieno di formaggio ammuffito e biscotti. Sul tavolo c'è un boccale di peltro (del valore di 1 mo) e una caraffa di disgustosa birra orchesca. Nei giacigli c'è solo paglia e pidocchi. Tuttavia, un orchetto ha una sacca di pelle con 8 ma e 15 mo, ed un secondo ha una cintura con una fibbia in argento con una gemma tutta incrostata - potrebbe valere 50 mo se ripulita e lucidata.

### 2. I MAGAZZINI

Siete entrati in una piccola stanza buia piena di sacchi, barili, pezzi di corda, legno e altre cianfrusaglie. Ci sono anche alcune caraffe di terracotta e bottiglie di vetro. Sembra abbastanza pulito e curato. Potrebbe esserci qualcosa di utile qui, se volete cercare, ma richiederà tempo.

Sarà necessario 1 Turno per cercare e trovare qualcosa di utile. La maggior parte degli oggetti non ha alcun valore. Le botti contengono pessima birra, le caraffe idromele andato in aceto, ed i sacchi contengono grano di scarsa qualità.

Tuttavia, ci sono due corde utilizzabili da 15 metri ed inoltre 2 boccette d'olio, 12 torce ed una scatola dell'acciarino.

C'è anche un mostro qui. In agguato dietro un barile dalla parete est c'è un coboldo, che attaccherà il primo PG che si mette a cercare fra i barili. Quando un PG si avvicina al coboldo, leggi quanto segue:

Una piccola creatura salta fuori da dietro i barili e ti attacca con il suo pugnale! È alto circa 4 piedi, e si presenta come un ibrido uomo-cane. È privo di armatura, e sembra spaventato, ma sta facendo del suo meglio per colpirti!

Coboldo: CA 7; DV 1/2; PF 4; MV 27 (9) m; n. ATT 1 pugnale; THAC0 19; Danni 1-3 (1d4 meno 1, minimo 1); TS UC; ML 6; AL C; PX 5.

Il coboldo si arrenderà, non appena viene colpito (se sopravvive), e vi implorerà di risparmiargli la vita (parlando in coboldo, ma i suoi gesti avranno comunque significato evidente). È uno schiavo degli orchetti e non sa nulla della prigionia. Se gli viene permesso, scapperà fuori.

### 3. CORRIDOIO D'INGRESSO

Il corridoio si apre più avanti in una caverna abbastanza grande. Potete vedere solo stalattiti venate di blu sul soffitto, stalagmiti e rocce sul pavimento. Potete udire il gocciolio dell'acqua, anche se non ci sono pozze nella parte della caverna che riuscite a vedere.

### 4. CAVERNA ALLAGATA

Vicino a una pozza nell'angolo nord-est, intravedete muoversi una pelliccia bianca e sentite un forte squittio! Il vostro ingresso nella caverna non è passato inosservato ed all'improvviso una lunga lingua appiccicosa si allunga verso di voi da quella che pensavate fosse solo una roccia sul pavimento.

L'animale peloso è un Furetto Gigante, lasciato qui dal suo addestratore orchetto per catturare i topi d'acqua. La "roccia" è un giovane camaleonte cornuto. Entrambi, camaleonte e furetto, vi attaccano. L'attacco del camaleonte sorprende il gruppo con un risultato di 1-

5 su 1d6. Il furetto sorprende solo con 1-2 su 1d6. (Determina separatamente l'esito delle possibilità di sorpresa per questi due mostri.) È possibile che entrambi, nessuno dei due o solo uno sorprenda i PG.

Furetto Gigante: CA 5; DV 1+1; PF 5; MV 45 (15) m; n. ATT 1 morso; THAC0 18; Danni 1-8; TS G1; ML 8; AL N; PX 15.

Camaleonte Cornuto (giovane): CA 3; DV 3+1\*; PF 9; MV 36 (12) m; n. ATT 1 morso e 1 corno; THAC0 16; Danni 2-7/1-4; ML 7; AL N; PX 75.

Il camaleonte estende la lingua fino a 1,5 metri e, se colpisce qualcuno, la vittima viene trascinata alla bocca e morsa, subendo 2-7 (1d6 + 1) danni. Può anche usare il suo corno per attaccare un secondo PG ed attaccare con la coda un terzo - un colpo di coda non causa danni, ma sbilancia la vittima in modo che non possa attaccare quel round.

Se i PG perlustrano attentamente attorno la pozza dopo il combattimento - questa operazione richiede 1 Turno - un PG vedrà che una "stalagmite" sul terreno è in realtà un braccio scheletrico ricoperto di calcare. Se una punta di ferro o qualcosa di simile viene utilizzata come scalpello per liberare la mano scheletrica, i PG troveranno un anello d'oro con una gemma verde del valore di 100 mo.

### 5. IL CORPO DI GUARDIA DEGLI ORCHETTI

La stanza in cui entrate ha un pagliericcio sul pavimento, ed un grande tavolo con sedie al centro della stanza. Sulla parete sud si vede uno scudo decorato con due alabarde incrociate sopra di esso e la testa imbalsamata di un nano su una tavola di legno come trofeo. Ci sono un paio di piccole scatole su un tavolino ed una collezione di armi. Ci sono anche tre orchetti di guardia.

Orchetti (3): CA 6; DV 1; PF 5, 8, 3; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada corta; THAC0 19; Danni 1-6; TS G1; ML 9; AL C; PX 10.

Le guardie qui proteggono l'accesso alle stanze del loro capo (stanza n. 15) e controllano i visitatori all'arrivo

(posizione n. 7). Sono forti ed hanno un morale superiore, anche se si arrenderanno se un Controllo del Morale fallisce dopo che il primo è stato ucciso.

Se avviene un combattimento in questa stanza, l'orchetto nella stanza n. 6, insieme alla sua bestia addestrata, entrerà dopo 2 round.

Le alabarde sono ornamentali e non hanno valore, così come lo scudo. Le armi utilizzabili sono due balestre e due faretre di dardi (25 e 20 dardi), più un pugnale d'argento, che vale 30 mo.

Anche nelle scatole si trova un tesoro: una contiene una borsa con 80 ma e 40 mo, l'altra ha una custodia in pelle con 25 mo e 10 mp, ~~ed~~ una spilla d'oro con filigrana d'argento ed una gemma di sangue rosso, del valore di 100 mo.

### 6. ADDESTRATORE DI FURETTI

Questa stanza sporca e disordinata puzza di orchetto - e anche di qualcos'altro. Ci sono due grandi gabbie di ferro lungo la parete sud, con paglia e ciotole all'interno. Vicino c'è un letto di pellicce sporche e paglia, e sopra di questo c'è una frusta su uno scaffale fissato al muro. Un tavolino è ingombro di piatti sporchi e rotti tutti in disordine. Un grosso orchetto con una benda sull'occhio sinistro si erge al centro della stanza con un furetto gigante al suo fianco.

Orchetto addestratore di furetti: CA 6; DV 1+1; PF 8; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18; Danni 1-8; TS G1; ML 9 (12); AL C; PX 15.

Furetto Gigante: CA 5; DV 1+1; PF 4; MV 45 (15) m; n. ATT 1 morso; THAC0 18; Danni 1-8; TS G1; AL N; PX 15.

Questo malvagio orchetto è di una bruttezza e di dimensioni eccezionali. Addestra i furetti per prendere topi e scacciare gli intrusi. Odia in modo fanatico gli elfi e, se il gruppo include un elfo, avrà un morale di 12 e cercherà di colpire sempre lui.

Se avviene un combattimento in questa stanza, gli orchetti di guardia nella stanza n. 5 si precipiteranno in due round dopo l'inizio della battaglia.

L'addestratore di furetti ha uno spesso braccialetto d'argento con una scritta in nanico che recita: "felice raggiungimento

della maggiore età, Dalmund" (lo ha rubato al nano Dalmund, dopo averlo ucciso). Questo piccolo dettaglio dovrebbe far infuriare qualsiasi PG nano. Il braccialetto vale 35 mo. Non c'è nient'altro di valore in questa stanza.

## 7. BUGBEAR IN VISITA

Se i PG origliano dalla porta di questa stanza, sentiranno creature all'interno che conversano in Orchesco.

Tuttavia, il bugbear ha una voce profonda e risonante molto diversa da quella dei normali orchetti.

Quando i PG entrano, leggi quanto segue:

Questa stanza è diversa dalle altre che avete visto - è grande e abbastanza pulita, con giacigli di pelliccia di lupo al lato opposto, armi in buono stato e lucidate su un tavolo, un piccolo forziere ed anche una grande ciotola di terracotta con accanto una brocca d'acqua. Seduto al tavolo c'è un bugbear, ed un orchetto sta in piedi al centro della stanza.

Orchetto: CA 6; DV 1; PF 2; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada corta; THAC0 19; Danni 1-6; TS G1; ML 8; AL C; PX 10.

Bugbear: CA 4; DV 3+1\*; PF 14; MV 27 (9) m; n. ATT 1 spada; THAC0 16; Danni 2-9 (1d8 + 1); TS G3; ML 12; AL C; PX 75. Il bugbear ha un *anello di protezione +1* che gli conferisce CA 4 e aggiunge un +1 ai suoi tiri salvezza.

Il bugbear è un rappresentante di una tribù lontana il cui aiuto il capo degli orchetti vorrebbe per attaccare Stallanford ed i villaggi circostanti. L'orchetto in piedi si sta solo ingraziando il bugbear e dice che il capo lo vedrà a breve, spera che si senta a suo agio, e cose del genere. Il bugbear non ha particolari possibilità di sorprendere i PG, dal momento che non sta tendendo un agguato.

Queste due creature attaccheranno sicuramente i PG. Una volta che l'orchetto è stato ucciso, tuttavia, il bugbear offrirà di ritirarsi se ridotto a 4 punti ferita o meno. Se i PG gli permettono di andarsene, c'è il 50% di probabilità che il bugbear se ne vada per sempre ed il 50% che tenda un'imboscata ai PG più tardi -insieme a 1d4 orchetti

costretti con la forza- quando i PG finalmente saranno sulla via del ritorno per Stallanford da questo dungeon. A quel punto avrà riguadagnato 1d8 punti ferita per guarigione naturale.

Le pellicce di lupo valgono 100 mo (ingombro 100 mo), e nel piccolo mucchio di armi c'è un pugnale con un'elsa ingioiellata, del valore di 130 mo. Il bugbear ha un anello d'argento con una pietra di luna bianca. Questo è un *anello magico di protezione +1*, ma a meno che i PG non lo scoprano con la magia, non lo sapranno; sembra un anello prezioso del valore di 100 mo. Il bugbear ha anche una custodia in pelle che contiene 30 mo e 12 mp.

## 8. ORCHETTI UBRIACHI

Quando i PG si avvicinano a questa stanza, sentiranno canti, urla e schermi degli orchetti all'interno. Quando entrano nella stanza, leggi quanto segue:

Questa stanza ha un odore terribile. L'odore di birra stantia, di sudore e di disgustoso fumo di pipa riempie l'aria. La arredano solo pochi sgabelli, un tavolo con carte e dadi, alcuni barili pieni di rifiuti, fusti ed utensili, oltre a un gruppo considerevole di orchetti non troppo ubriachi per combattere!

Orchetti (7): CA 6; DV 1; PF 8, 6, 6, 5, 4, 2, 1; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada corta; THAC0 20; Danni 1-5 (1d6-1, minimo 1); TS G1; ML 10; AL C; PX 10.

Gli orchetti qui presenti hanno un malus di -1 ai tiri per colpire e per infliggere ferite a causa della loro ubriachezza, ed i PG possono sorprenderli con un risultato di 1-4 quando entrano. Tuttavia, gli orchetti hanno anche un morale superiore per il coraggio dato dall'alcol e non controllano il morale finché la metà di loro non sia stata uccisa.

La birra, i barili, i piatti di rame e gli altri oggetti nella stanza sono privi di valore, mentre gli orchetti stessi hanno un loro tesoro, contenuto nelle sacche e sparso sul tavolo. È possibile raccogliere un totale di 40 mr, 30 ma, 80 me e 35 mo. Uno degli orchetti possiede inoltre un calice d'argento del valore di 25 mo, mentre un secondo ha un anello d'oro in tasca del valore di 50 mo.

## 9. ALLOGGI

Questa grande stanza è chiaramente una caserma. Ci sono forse una dozzina di semplici giacigli e pagliericci, alcuni vestiti e armi di scorta da orchetti, ed una fila di vasi da notte dall'aspetto piuttosto sgradevole. C'è anche una piccola cassa su un tavolo nell'angolo sud-ovest della stanza! Tuttavia, per raggiungere il tesoro all'interno dovrete prima superare gli orchetti che occupano la stanza!

Orchetti (4): CA 6; DV 1; PF 7, 7, 4, 2; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada corta; THAC0 19; Danni 1-6; TS G1; ML 8; AL C; PX 10.

Nota che ci sono due modi per entrare in questa stanza, direttamente da nord ed attraverso la porta est e il corridoio a seguire. Gli orchetti all'interno di questa stanza sono furbi, e se attaccati da una sola direzione, due di loro si dirigeranno verso l'altra uscita e cercheranno di arrivare dietro al gruppo per attaccarli alle spalle!

Gli orchetti hanno, nelle sacche e nelle tasche, un totale di 30 ma, 22 me e 13 mo, ma il tesoro principale è nel loro forziere. Questo è tuttavia chiuso a chiave. Un ladro può provare ad aprirlo oppure si può usare la chiave adatta che si trova nella stanza n. 10. Rompendo lo scrigno si romperà automaticamente anche la bottiglia di vetro all'interno.

La cassa contiene una borsa con 180 ma, una seconda borsa più piccola con 125 mo ed un piccolo cofanetto contenente un paio di orecchini d'oro con intarsi di giada (rubati ad una loro vittima) del valore di 100 mo. C'è anche una piccola bottiglia di vetro verde tappata, che contiene un liquido giallo sciropposo che profuma di primula. Questa è una *pozione magica di guarigione* e restituirà 2-7 punti ferita persi al PG che la beve.

## 10. LUOGOTENENTE ORCHETTO E IL SUO CUCCIOLO

Un grosso orchetto si trova in questa stanza, al cui interno si trova un giaciglio ed altri arredi, intento a guardare un enorme ragno peloso delle dimensioni di un cane che insegue un halfling incatenato al pavimento. L'Halfling ha solo un inutile coltello piegato per tenere

a bada il mostro. L'orchetto gongola e ride mentre aspetta che il suo animale domestico uccida e mangi la preda!

L'orchetto è talmente preso dal divertimento che viene sorpreso con un tiro di 1-3 su 1d6. L'halfling chiederà aiuto non appena i PG entreranno, ed il ragno si muoverà immediatamente per attaccare gli intrusi.

Orchetto Luogotenente: CA 6; DV 1+1; PF 7; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18; Danni 1-8; TS G1; ML 9; AL C; PX 15.

Ragno Gigante Cacciatore: CA 8; DV 2; PF 14; MV 36 (12) m; n. ATT 1 morso; THAC0 18; Danni 1-6; TS G2; ML 8; AL N; PX 20.

Questa camera ha un comodo giaciglio coperto da una raffinata pelle d'orso (valore 80 mo, ma ha un ingombro di 125 mo.), una tavola con una caraffa di buon brandy (valore 25 mo), e due bicchieri (5 mo ciascuno).

L'orchetto ha 7 mo e 5 mp nelle sue tasche, più una chiave di ottone attaccata ad una catena (la chiave apre il forziere della stanza n. 10). Il ragno ha un collare di cuoio con un ciondolo d'argento del valore di 10 mo. Non c'è nient'altro di valore.

L'halfling, Harribal Piedepiatto, è stato catturato dagli orchetti mentre era fuori a caccia di conigli. Lavora alla fattoria di Lernan (mostrata sulla mappa n. 2) ed è di allineamento Legale. I suoi punteggi di abilità sono: **For** 11, **Int** 13, **Sag** 10, **Des** 15, **Cos** 9, **Car** 10 ed ha 3 Punti Ferita. Non è un combattente e vuole solo che gli sia permesso di tornare a casa.

Tuttavia, se i PG lo chiedono educatamente, Harribal è disposto a portare rifornimenti dalla fattoria - fiaschette d'olio, corde, torce, cibo, chiodi di ferro ed oggetti ordinari simili. Non può però trovare armi. Harribal è grato per la sua liberazione e contribuirà egli stesso con 5 mo in equipaggiamento per i PG, ma è povero e dovrà chiedere ai PG monete extra se vogliono oggetti che costano di più.

È Legale e riporterà tutto ciò per cui i PG gli affidano denaro, ma non tornerà nelle caverne, però tornerà in un luogo di incontro concordato a circa un miglio di

distanza. Dice anche: "Dirò al mio capo chi sono i coraggiosi avventurieri che combattono questi parassiti", il che dovrebbe lasciare contenti i PG che sono in cerca di una reputazione da eroi!

## 11. IL PASSAGGIO SEGRETO

I PG avranno probabilmente bisogno di cercare con attenzione per trovare il passaggio. Si renderanno conto che gli orchetti in giro sono sempre di più e che continua a non esserci alcuna traccia di Aralic.

Ci potrebbe volere del tempo ed i giocatori potrebbero sentirsi frustrati, quindi, potrebbe essere utile far vedere ai PG un orchetto in lontananza che si dirige verso quest'area e passa attraverso la porta segreta, se i PG non l'hanno ancora trovata e la stanno cercando in tutti i posti sbagliati.

## 12. SORPRESA?

Mentre vi muovete lungo una curva della galleria, un orchetto cammina dritto contro di voi e quasi vi sbatte addosso! Vedete con orrore che gocce di sangue ricoprono la spada che porta, e schizzi freschi rosso vivo coprono i suoi vestiti!

Orchetto Luogotenente: CA 6; DV 1+1; PF 5; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada; THAC0 19; Danni 1-8; TS G1; ML 9; AL C; PX 15.

Tira per la sorpresa normalmente per entrambe le parti. Se l'orchetto viene sorpreso, correrà a tutta velocità verso la stanza n. 15 (evitando la fossa nella posizione n. 14) ed avvertirà il suo capo dell'intrusione.

L'orchetto ha una borsa con 12 mo e porta un pugnale d'argento con incastonata una gemma di zircone blu-verde del valore di 120 mo. È un codardo, e se i PG lo costringono a combattere e lo riducono a 2 punti ferita o meno (senza ucciderlo), supplicherà per aver salva la vita.

Si offrirà di ingannare il suo capo conducendo i PG alla porta della stanza n. 15 e chiamando in Orchesco per far aprire. Questo stratagemma darà ai PG una sorpresa con un risultato di 1-4 su 1d6, se accettano, ma il luogotenente non li aiuterà a combattere contro il suo capo - scapperà subito.

L'orchetto non darà spiegazioni per la sua spada insanguinata, ma i PG troveranno la risposta nella stanza n. 13.

## 13. STANZA DEL LUOGOTENENTE

Una sinistra scia di sangue lungo il pavimento conduce fino al muro nord, dove il corpo di un orchetto pende floscio, incatenato ed ammanettato al muro. La stanza è altrimenti spoglia, fatta eccezione per un tavolo su cui poggiano alcuni crudeli coltelli dentati e seghettati, ed un pancake coperto di paglia. L'orchetto non si muove.

Questa camera è la stanza personale dell'orchetto incontrato nella zona n. 12. L'orchetto è appena morto, dopo aver affrontato il vile luogotenente una volta di troppo. La "disciplina" tra questi orchetti può essere rapida e sanguinosa!

## 14. FOSSA NASCOSTA

Questa fossa lunga 3 metri, larga 1,5 e profonda 3, occupa la metà meridionale del corridoio. Se due PG stanno marciando affiancati, il PG in prima fila sulla destra cadrà nella fossa, subendo 1-6 punti ferita, a meno che il gruppo non stia controllando il pavimento o che un nano, marciando in testa al gruppo, non si accorga della trappola. Poiché la buca è stata appena scavata, un nano riconoscerà il tentativo di occultamento e si renderà conto che c'è una fossa sottostante con un risultato di 1-3 su 1d6.

Un PG che cade in una fossa non può uscirne se indossa un'armatura di metallo, ma deve essere tirato fuori con una corda da altri due PG. Un PG senza armatura o con armatura di cuoio può uscirne da solo se effettua una Prova di Forza (ottiene il punteggio di Forza, o meno, con 1d20), o se supera una prova di Scalare Pareti (per un PG ladro).

## 15. SALA DEL TRONO DEL CAPO DEGLI ORCHETTI

Questa stanza contiene il gruppo di nemici più forte di questo livello del dungeon ed i PG devono assolutamente essere preparati per una dura battaglia. Quando scorgono la porta di questa stanza, leggi quanto segue:



La porta alla fine del passaggio nord è fatta di robusto legno scuro e porta un simbolo minaccioso tracciato col sangue!

Se un PG può parlare l'Orchesco, e quindi anche leggerlo, dite a quel PG che il simbolo significa "grande capo". Anche se i PG non lo decifrano, si spera che l'avvertimento li porti a guardarsi dall'entrare se sono molto al di sotto della piena forza.

Questa grande stanza è dominata da un pesante trono di legno che si erge su una zona rialzata all'estremità orientale della stanza. Potete vedere le porte sui lati nord e sud in fondo, ed un pesante drappeggio nero appeso su parte della parete nord, con sopra rune e simboli Orcheschi imbrattati di sangue.

Accanto al trono si staglia un enorme orchetto sfregiato dalla battaglia, che brandisce una mazza pesante. Alla sua destra, dietro un massiccio tavolo, c'è un orchetto più piccolo, che gesticola e borbotta qualcosa. Tra voi e l'orchetto più piccolo ci sono altre guardie che vi bloccheranno la strada se cercate di raggiungere il loro capo. Portano spade e, con il loro capo, faranno del loro meglio per farvi a pezzi! I loro occhi rossi brillano di odio mentre avanzano verso di voi!

Il numero di guardie è variabile. Ci saranno sempre almeno due luogotenenti orchetti, ma se l'orchetto incontrato nell'area n. 12 sopra è sfuggito ai PG, anche lui sarà qui. Se ci sono sei o più PG nel gruppo, ci sarà un luogotenente in più, quindi il totale qui sarà 2-4 luogotenenti.

Orchetti Luogotenenti (2-4): CA 6; DV 1+1; PF 6 ciascuno; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada; THAC0 18; Danni 1-8; TS G1; ML 8; AL C; PX 15.

Orchetto Mago: CA 6 (vedi sotto); DV 2 \*\*; PF 10; MV 36 (12) m; n. ATT 1 pugnale; THAC0 18; Danni 2-5 (1-4 +1); TS M2; ML 9; AL C; PX 30. Ha un pugnale magico +1 e può lanciare due incantesimi: *dardo incantato* e *scudo magico*.

Orchetto Capo: CA 5 per la tempra eccezionale; DV 3; PF 15; MV 36 (12) m; n. ATT 1 spada; THAC0 16; Danni 2-9 (1-8 +1); TS G3; ML 12; AL C; PX 35. Il capo ha una spada magica +1, che dà +1 ai tiri per colpire ed ai tiri per infliggere ferite (già inclusi nelle statistiche).

Al primo round, il capo caricherà per attaccare il PG dall'aspetto più forte. I luogotenenti avanzeranno sugli altri PG, combattendo con le spade. L'orchetto mago lancerà il suo incantesimo *scudo*

*magico*. Se lanciato con successo, migliorerà la sua CA, che diventerà 4 (o 2 per gli attacchi a distanza). Gli consentirà anche un tiro salvezza contro gli incantesimi se un PG lancia un incantesimo *dardo incantato* contro di lui. Se riesce nel tiro salvezza, non subisce danni. Poiché l'orchetto mago è distante quasi 12 metri e un tavolo si frappone tra lui e i PG, l'unico modo in cui è possibile impedirgli di lanciare il suo incantesimo è colpirlo con un'arma a distanza o con un incantesimo offensivo. Un colpo a segno gli farà perdere la concentrazione e rovinerà l'incantesimo (non sarà in grado di riprovare).

In ogni caso, i PG devono vincere l'iniziativa per impedire all'orchetto di lanciare il suo incantesimo.

Nel secondo round, il capo ed i luogotenenti continueranno a combattere mentre l'incantatore lancerà un *dardo incantato* contro un PG che cerca di attaccarlo. Nei round successivi, il capo e i luogotenenti continuano a combattere mentre l'incantatore cerca di raggiungere un ladro o un mago per attaccarlo con il pugnale.

Non eseguire Controlli del Morale mentre il capo è ancora vivo. Dopo che il capo è morto, effettua un controllo per gli orchetti solo quando almeno due orchetti diversi dal capo sono morti. Fai,



comunque, un solo Controllo del Morale per questo gruppo. Se lo superano, combatteranno fino alla morte.

Cercando tra gli orchii si possono trovare un totale di 80 ma, 40 me e 65 mo. Il capo ha una collana d'argento con piccole gemme del valore di 250 mo, e il mago ha un braccialetto d'oro con intarsi in avorio del valore di 140 mo.

Il capo ha anche un mazzo di chiavi attaccato ad una pesante catena. Queste chiavi apriranno le porte delle stanze n. 16, 17 e 18, la porta segreta n. 19 e lo scrigno del tesoro nella posizione n. 17.

Mentre i PG frugano gli orchetti, sentono gemiti deboli dalla posizione n. 18. Se ascoltano al di là della porta, sentiranno flebili richieste di aiuto, pronunciate in lingua comune.

## 16. ORCHETTI FEMMINA E GIOVANI ORCHETTI

Sei orchetti femmina e tre giovani sono rannicchiati in questa stanza, che contiene solo giacigli e niente di valore. Questi orchetti non combattono, e chiedono che sia loro permesso di andare via liberi.

I PG possono decidere di prenderli prigionieri se lo desiderano. Tuttavia, non assegnare PX per questo, dal momento che non resisteranno né saranno di alcun pericolo per i PG. Uccidere questi orchetti è un atto altamente Caotico.

## 17. CAMERA DA LETTO DEL CAPO

Questa è chiaramente la camera da letto del capo. Un grande letto di paglia, drappeggiato di pellicce, si trova al centro della stanza, e su un tavolo accanto c'è un'urna di bronzo ed una ciotola smaltata. Alcuni vestiti laceri sono appesi a dei pioli ed un piatto di rame con avanzi di cibo è stato gettato con noncuranza sul pavimento. Ma ciò che cattura subito la vostra attenzione è lo scrigno che si trova accanto al letto!

Le pellicce sul letto sono senza valore perché piene di pidocchi e divorate dalle tarme. Tuttavia, cercando con attenzione, si può trovare appuntato su una di esse un fermaglio d'oro con un piccolo rubino, che vale 175 mo. Gli altri oggetti di valore sono tutti nella cassa chiusa a chiave.

Il baule contiene una sacca con 400 ma, una seconda sacca con 520 mo ed un lingotto di platino del peso equivalente a 40 mp. I PG possono anche trovare una fiala di vetro sigillata con liquido verde che odora di acqua di rose; questa è una pozione di guarigione.

Nascosto sotto le borse c'è un libro rilegato in pelle - il libro degli incantesimi del mago. Un PG mago dovrà usare un incantesimo *lettura del magico* per leggerlo. Questo libro contiene gli incantesimi *dardo incantato*, *protezione dal male* e *scudo magico*.

Ci sarà un tesoro aggiuntivo sotto forma di uno scrigno di gioielli e ninnoli, ma il valore di questo dipende dal numero di PG nel gruppo. Il valore totale sarà 250 mo per PG, quindi, ad esempio, se ci sono cinque PG nel gruppo, questi gioielli varranno 1.250 mo.

## 18. LA PRIGIONE DI ARALIC

Questa cella sporca e nera come la pece contiene un mucchio di paglia puzzolente, una ciotola d'acqua e Aralic il chierico, che indossa solo stracci logori ed è stato picchiato.

Aralic il Sacerdote:  
Chierico, 3° livello

**Forza:** 11  
**Intelligenza:** 10  
**Saggezza:** 16  
**Destrezza:** 13  
**Costituzione:** 9  
**Carisma:** 14  
**Allineamento:** Legale.  
**Classe Armatura:** 3 (maglia e scudo)  
**Punti Ferita:** 11  
**Incantesimi:** *cura ferite leggere* (x2).  
**Oggetti magici a casa:** *mazza* +1, gemma di luce perpetua (vedi sotto), pergamena: *cura ferite leggere* (x2)

Aralic ha 44 anni, alto 1,70 m e di corporatura media. Ha i capelli castani ricci e gli occhi verde nocciola. È un uomo gentile e amichevole. I suoi giorni avventurosi sono finiti e preferisce occuparsi della gente di Stalfanford, curando ogni ferita abbiano e predicando nel suo piccolo tempio. Un tratto psicologico rilevante è che è piuttosto claustrofobico.

Al momento ha solo 3 punti ferita e non ha con sé il suo equipaggiamento. Al

momento attuale non ha memorizzato incantesimi!

Aralic vuole che i PG lo aiutino a tornare a Stalfanford, dopo averli ringraziati a profusione per il suo salvataggio. La sua claustrofobia ha reso la sua prigionia un vero tormento e vuole disperatamente uscire dal sotterraneo.

Egli spiegherà che gli orchetti speravano di costringerlo a lanciare *cura ferite* leggere su di loro, curando i feriti per consentire loro di effettuare più incursioni nel villaggio. Ha rifiutato, anche dopo essere stato picchiato. Può camminare, anche se in modo incerto, e ha bisogno di tornare per officiare durante la Festa del Re. Senza di lui, le celebrazioni e i rituali non possono andare avanti come previsto.

Aralic indicherà ai PG la porta segreta (posizione n. 19), nascosta dietro il trono del capo orchetto. Aralic dice di sapere che gli orchetti hanno scoperto un male antico nelle caverne più profonde, anche se non sa cosa sia. Implorerà i PG di andare a indagare, ma non prima che tornino a Stalfanford con lui in modo che possa riprendersi e imparare di nuovo per loro gli incantesimi *cura ferite leggere*. Questa è il piano migliore anche per i PG, dal momento che Aralic ha chiaramente bisogno di una scorta per tornare a casa.

## RITORNO A STALLANFORD

I cittadini acclameranno i PG come eroi al ritorno di Aralic e si assicureranno che ricevano un pasto superbo all'Halfling Affamato. La gente li indicherà per strada e li saluterà. Lascia che i PG si godano la loro gloria mentre la città torna alla normalità, preparandosi per la Festa del Re, ora che Aralic è tornato con loro. Ora puoi assegnare i PX se lo desideri; i giocatori lo apprezzeranno!

I PG possono anche acquistare equipaggiamento (a pagamento; gli abitanti del villaggio hanno già dato un aiuto gratuito una volta). Inoltre, possono anche acquistare armi e persino armature. L'armaiolo, un nano di nome Dalmarek, applica prezzi normali. L'utilità principale di questo posto per i PG è che chi non la possiede può acquistare una corazza di piastre (tranne gli elfi - il nano non ne fa di taglia elfica). Se al nano viene mostrato il braccialetto d'argento dalla stanza n. 6, dirà che conosceva il nano da cui è stato preso e

vorrebbe riportare l'oggetto alla famiglia del suo amico. Pagherà 35 mo per questo. Dopo una notte di sonno (l'alloggio sarà pagato dai cittadini), Aralic giungerà dai PG la mattina. È pronto a lanciare due incantesimi *cura ferite leggere* per loro. Li implora di tornare alle caverne degli orchetti e di indagare sul male che vi alberga più in profondità.

Se i PG sono d'accordo, Aralic darà loro un aiuto magico. Darà loro la sua pergamena ed anche la gemma magica (che è solo una gemma da 1 mo). Su questa gemma è stato lanciato lo speciale incantesimo *luce perenne*. I dettagli dell'incantesimo si trovano nel Set Expert di D&D, ma in sostanza è come un incantesimo *luce magica*, solo con effetto permanente.

La gemma emette una luce chiara in un raggio di 6 metri.

Aralic non può andare con i PG - con suo dispiacere. Le celebrazioni sono molto in ritardo sul programma e lui ha molti doveri a cui badare.

Quando i PG torneranno, tutti gli orchetti sopravvissuti saranno fuggiti; i PG possono raggiungere l'area n. 19 senza incontrare nemici.

## II LIVELLO DEL DUNGEON

### Note per il Dungeon Master

Questa parte del dungeon è buia, ad eccezione delle stanze n. 29, 30 e 31, che sono illuminate con lampade ad olio. I pavimenti sono generalmente polverosi e sporchi, i muri sono coperti di ragnatele o scivolosi per l'acqua e la formazione di muffe. Aggiungi ulteriori dettagli descrittivi al testo nei riquadri; dovrebbe sentirsi lo scalpiccio di animali che si dileguano, gemiti (non morti!), sgocciolii d'acqua e cose simili.

I PG nel raggio di *luce persistente* della gemma possono vedere solo in un raggio di 6 metri dal portatore della gemma. Un PG che vuole usare l'infravisione deve muoversi al di fuori del raggio dell'effetto magico per usare questa capacità. Dovrai fornire descrizioni differenti, a seconda di quanto lontano possono vedere i PG.

Qui i PG potrebbero voler usare tattiche mordi e fuggi, ritirandosi in una grotta vicina per riposarsi e recuperare dopo un incontro o due. I mostri in questo livello del dungeon sono per lo più non

intelligenti e possono essere effettuati normali Controlli del Morale, a meno che il testo non indichi diversamente. La mappa si trova alla pagina sinistra dell'interno di copertina.

### 19. LA PORTA SEGRETA

Gradini di pietra intagliati scendono verso est. L'aria è umida ed appiccicosa, e la galleria è buia. In lontananza sentite come un debole grattare ed un gemito sordo, e sentite un brivido di apprensione pensando al male dal quale Aralic vi aveva messo in guardia!

I gradini scendono per un totale di 12 metri su una distanza di 48 metri; quando i PG si avvicinano alla stanza n. 20 dovrebbe essere utilizzata una mappa.

### 20. CAVERNA DEI VERMI

Vi trovate in questa nuda caverna disseminata di rocce a chiedervi in quale direzione continuare. Improvvisamente sentite un tremore sotto i vostri piedi e due orribili figure somiglianti a dei vermi spuntano contorcendosi attraverso la superficie e puntano verso di voi con le loro fauci dai denti aguzzi!

I mostri (Vermi Rossi - vedi Nuovi Mostri) sorprenderanno i PG con un risultato di 1-3 su 1d6, e non possono a loro volta essere sorpresi. Hanno sentito arrivare i PG e sono affamati!

Vermi Rossi (2): CA 7; DV 2 + 2; PF 12,9; MV 27 (9) m; n. ATT 1 morso; THAC0 17; Danni 1-4+speciale; TS G3; ML 9; AL C; PX 35. Il morso è velenoso la vittima deve effettuare un TS contro Veleno o subire 1-4 punti di danno extra;

I vermi non hanno tesori ed il tunnel che hanno scavato è troppo piccolo perché un PG possa entrarvi (eccetto un halfling). Se un halfling è così sciocco da entrarci da solo, un terzo verme rosso attaccherà quel PG. Tuttavia, a causa del tunnel angusto, il PG non sarà in grado di reagire.

### 21. VECCHIA CAMERA DI SEPOLTURA

Questa camera sembra un'antica stanza di sepoltura. Ci sono depressioni scavate

nel pavimento di pietra, su cui sono posate lastre di pietra. Eventuali segni o incisioni che potrebbero aver identificato questo luogo sono stati cancellati dal tempo. Ci sono sei tombe al centro, tre lungo ciascuna parete, est, nord e ovest.

Prima che i PG abbiano la possibilità di aprire una tomba, un mostro entrerà dal corridoio meridionale. Se un PG si è messo lì di guardia, gli altri saranno avvisati in anticipo dell'arrivo; in caso contrario, fai il solito tiro per la sorpresa. Il mostro è un verme-iena. Leggi la sua descrizione a pagina 46 del Manuale del Dungeon Master. Anche se dispone di 8 attacchi per round, può attaccare solo un nemico per ogni round.

Verme-Iena: CA 7; DV 3+1\*; PF 19; MV 36 (12) m; n. ATT 8 tentacoli; THAC0 16; Danni Paralisi (dura 2-8 turni); TS G2; ML 9; AL N; PX 75.

Dopo aver combattuto con il verme-iena, i PG potrebbero voler esaminare le tombe. Ogni lastra di pietra necessita di due o più PG con una forza combinata di 25 o superiore per sollevarla. Qui i PG rimarranno sorpresi. Non ci sono corpi, scheletri, o tesori di qualsiasi tipo nei sarcofagi!

Mentre indagano, consenti al PG più intelligente un Controllo Intelligenza (tira un valore minore o uguale all'Intelligenza su d20). Se riesce, il PG capisce, dai segni sulle lastre e nelle tombe, che sono state aperte di recente.

### 22. CAVERNA DEI GHOUL

Entrate in una caverna disseminata di rocce. Da dietro un grande masso nell'angolo nord-est, una creatura ringhianta vi balza addosso. I suoi artigli incrostati di sporczia vi lambiscono la gola! Vestita solo di stracci, questa cosa semiumana è consumata dall'odio e dal tormento, ed il fetore della putrefazione è forte intorno ad essa!

Ghoul: CA 6; DV 2\*; PF 12; MV 27 (9) m; n. ATT 2 artigli / 1 morso; THAC0 18; Danni 1-3/1-3/1-3, ciascuno con speciale; Paralisi (dura 2-8 turni, gli elfi sono immuni); TS G2; ML 9; AL C; PX 25. Il ghoul è immune agli incantesimi *charme* e *sonno*.

Non dire ai PG che questo è un ghoul (non ne hanno mai visto uno prima). Se il suo attacco speciale funzionasse, potrebbero avere un'idea della sua natura. Un chierico di 1° livello può tentare di scacciare il ghoul, tirando 11 o + con 2d6.

Se scacciato, il ghoul fuggerà da questa stanza, ma funzionerà solo per 1 Turno e poi proverà a tornare.

Dopo che i PG hanno sconfitto il mostro, puoi consentire ad un chierico una prova di saggezza. Se ottiene un risultato uguale o inferiore alla sua Saggezza con d20, digli che ora riconosce il mostro non morto come un ghoul e sa che può provare a scacciarlo.

Il ghoul indossa il suo unico tesoro: una superba collana d'oro con incastonamenti di crisoprasio (verde intenso), del valore di 250 mo.

## 23. CAMERA DEGLI SCHELETRI

Appena entrate in questa piccola camera apparentemente vuota, qualcosa si muove per attaccarvi. Scheletri! Mascelle disarticolate vi puntano con un ghigno insensato mentre i non morti, forniti di scudo, avanzano brandendo corte spade arrugginite!

Scheletri (5): CA 7; DV 1; PF 5 ciascuno; MV 18 (6) m; n. ATT 1 spada corta; THAC0 19; Danni 1-6; TS G1; ML 12; AL C; PX 10. Immune agli incantesimi *charme* e *sonno*.

A questi scheletri Petrides (stanza n. 31) ha ordinato di attaccare chiunque entri, salvo egli stesso, e così fanno quando i PG entrano in questa camera. Due di loro si muoveranno verso sud ed attraverso la porta segreta per attaccare il gruppo alle spalle.

In caso di combattimento in questa stanza, gli scheletri dalla stanza n. 24 si precipiteranno nella stanza ed attaccheranno i PG un round dopo l'inizio del combattimento.

Un chierico di 1° livello può scacciare gli scheletri se ottiene 7 o più con 2d6. Viene effettuato un tiro di 2d6 separato per determinare quanti non morti vengono scacciati.

Ad un esame più attento, i PG troveranno sei tombe chiuse con lastre di pietra simili a quelle nella stanza n. 21, senza corpi o

tesori, ma gli stessi segni di recente apertura.

## 24. CAMERA DEGLI SCHELETRI

Questa stanza è identica alla stanza n. 23. Se i PG entrano in questa stanza prima che nella n. 23, leggi la descrizione di quella stanza.

In caso contrario, improvvisa una descrizione essenziale.

Scheletri (5): CA 7; DV 1; PF 5 ciascuno; MV 18 (6) m; n. ATT 1 spada corta; THAC0 19; Danni 1-6; TS G1; ML 12; AL C; PX 10. Immune agli incantesimi *charme* e *sonno*.

Come per la stanza n. 23, se i PG entrano ed iniziano qui una battaglia, gli scheletri della stanza successiva entreranno di corsa dopo 1 round e si uniranno al combattimento.

## 25. MUCCHIO DI MACERIE

Un cumulo di macerie blocca il vostro passaggio, anche se notate che ci si può salire sopra abbastanza facilmente e passare al di là.

Se i PG si arrampicano sulle macerie (che sono alte circa 3 piedi), o se tentano di rimuoverle, verranno attaccati dai serpenti in agguato tra le pietre.

Serpente, Biscione Strisciante (2): CA 5; DV 2; PF 9, 5; MV 36 (12) m; n. ATT 1 morso; THAC0 18; Danni 1-6; TS G1; ML 7; AL N; PX 20.

## 26. LA TANA DELLO SCARABEO

Questa grande caverna è disseminata di rocce e pietre, e ci sono qua e là piccole pozze d'acqua sul pavimento. L'acqua trasuda lentamente dalle pareti, e spesse macchie di funghi spuntano sulle pareti e sul pavimento.

Quando i PG sono abbastanza vicini da vedere entro 6 metri dalla parete est, leggi loro questo testo:

Vedete un bagliore di ossa ingiallite presso il muro. Sembra uno scheletro! Poi sentite qualcosa muoversi sul pavimento di pietra. Vedete l'esoscheletro di uno scarafaggio gigante e le spesse mandibole nere che cercano cibo: vuole mangiarvi!

Scarabeo Urticante: CA 4; DV 2\*; PF 7; MV 36 (12) m; n. ATT 1 morso + speciale; THAC0 18; Danni 1-6 + speciale (schizza olio); TS G1; ML 8; AL N; PX 25.

Oltre al suo morso, lo scarabeo emette olio bollente. Qualsiasi PG colpito (è necessario un tiro per colpire, la portata massima per lo schizzo è di 1,5 metri) sviluppa vesciche dolorose, ed avrà -2 su tutti i tiri per colpire e sui danni per 24 ore (o fino a quando non viene usato un incantesimo *cura ferite leggere*).

Una ricerca attenta in questa caverna (richiederà 2 turni) rileverà la presenza di 15 mo sparse, ed un braccialetto d'oro vicino allo scheletro innocuo, che vale 75 mo.

## 27. LA TANA DEL THOUL

Questa stanza spoglia e non decorata ha alcune rocce e pietre sul pavimento. L'unica cosa insolita qui è un mucchio di legno marcio e materiale di qualche tipo vicino al muro sud. Il mucchio di sacchi si muove ed una creatura che sembra un folletto corre verso di voi.

Thoul: CA 6; DV 3\*\*; PF 17; MV 36 (12) m; n. ATT 2 artigli; THAC0 17; Danni 1-3 / 1-3; Paralisi; TS G3; ML 12; AL C; PX 65.

Il Thoul è un umanoide alto e peloso con artigli affilati. Rigenera; se la creatura viene colpita, recupera 1 punto ferita ogni round.

Questo Thoul in particolare è stato spinto in questa tana dai non morti ed è troppo spaventato per cercare di scappare. Dal momento che è bloccato in una tana senza altra uscita, combatte disperatamente contro qualsiasi creatura che entri. Non parlerà né si arrenderà.

Il Thoul ha raccolto un tesoro in un sacco, che è nascosto sotto un mucchio di legno marcio, vesti sporche e cose simili. Il sacco contiene 80 ma, 60 me e 60 mo, ed anche un pettine in avorio con intarsi a getto nel manico del valore di 40 mo.

## 28. OLTRE LA PORTA SEGRETA

Questa è l'entrata segreta del rifugio di Petrides, il chierico Caotico che controlla i non morti ed ha saccheggiato le tombe.

La porta segreta potrebbe richiedere un po' di tempo per essere trovata se i PG non sanno dove cercare.

Se i PG la trovano, leggi il seguente riquadro. Questo dovrebbe farli rendere conto che i nemici nelle stanze n. 29-30 sono pericolosi e che il gruppo deve essere al massimo delle forze per combatterli.

Percepitemi qui di essere vicini alla fonte del male. Aria fredda ed umida vi investe appena si apre la porta segreta, e realizzate subito che qualunque cosa si possa incontrare qui rischia di essere estremamente pericolosa!

### 29. GUARDIE ZOMBIE

Questa stanza è spoglia, ma appena entrate potete vedere un'unica porta di fronte a voi. Questa potrebbe essere la strada per il tesoro saccheggiato dalle tombe! Ma due umani dalla pelle grigia si frappongono.

Zombi (2): CA 8; DV 2; PF 7, 12; MV 27 (9) m; n. ATT 1 artiglio; THAC0 18; Danni 1-8; TS G1; ML 12; AL C; PX 20. Gli zombi sono immuni agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma perdono sempre l'iniziativa.

C'è anche una fossa nascosta in questa stanza, come mostrato sulla mappa, ed ogni PG che si dirige direttamente verso la porta dall'ingresso vi cadrà dentro. La fossa è profonda 3 metri ed una caduta provoca 1-6 punti di danno.

Un PG con un'armatura non può uscire dalla fossa senza aiuto, ed uno con un'armatura di cuoio (o senza armatura) deve superare una prova di forza (tirare la sua Forza o meno su d20) per uscirne. Un ladro dovrebbe superare una prova di scalare pareti per uscire.

Dopo 2 round, il chierico dalla stanza n. 30 uscirà e si unirà alla battaglia od

affronterà i PG. Sa dov'è la fossa, quindi non vi cadrà.

### 30. IL CHIERICO CAOTICO

Petrides, Sacerdote Malvagio

Chierico, 3° Livello

Forza: 14

Intelligenza: 10

Saggezza: 17

Destrezza: 9

Costituzione: 15

Carisma: 14

Classe armatura: 1 (maglia e *scudo* +1)

Punti Ferita: 15

MV: 27 (9) m

n. ATT: 1 mazza

Danni: 3-8 *mazza* +1

THAC0: 17

ML: 11

AL: Caotico

PX: 65

Incantesimi conosciuti: *cura ferite leggere*, *protezione dal male*

Petrides ha 38 anni, alto 1,83 m, di corporatura media, con capelli neri ed occhi verdi. Rivela un ghigno bieco quando sta per uccidere qualcuno. È totalmente devoto al Caos ed è venuto in queste caverne per saccheggiare tombe. Porta in tasca la chiave di ottone del suo scrigno del tesoro, ed ha un raffinato braccialetto d'argento e oro del valore di 150 mo.

Prima di uscire dalla stanza per combattere, Petrides lancerà il suo incantesimo di *protezione dal male* per proteggersi dai suoi nemici (i PG). Nonostante la sua natura, questo incantesimo lo protegge ancora. Questo fa sì che i PG abbiano un malus di -1 per colpirlo e +1 a tutti i tiri salvezza. (Nota: ha anche +2 ai tiri salvezza contro la magia di tutti i tipi per la sua elevata Saggezza.)

Petrides attaccherà con la sua mazza. Se è ridotto a 5 PF o meno, proverà a ritirarsi

nella stanza n. 31. Se ha l'iniziativa, sbatterà e bloccherà la porta della stanza n. 31 e lancerà il suo incantesimo *cura ferite leggere* su di sé per recuperare punti ferita, e userà anche il *bastone della guarigione* (vedi sotto) per riguadagnare altri 2-7 punti ferita.

Quindi, se i PG non hanno aperto la porta, lui tornerà furtivamente indietro lungo il corridoio largo 1,5 metri per ricomparire nella stanza n. 30 passando attraverso la porta segreta a sud, sorprendendo qui i PG con un tiro di 1-4 su 1d6. Se non riesce a chiudersi nella stanza n. 31, proverà comunque a lanciare i suoi incantesimi. Petrides è subdolo e dovrebbe dare molto filo da torcere ai PG!

Quando i PG entrano nella stanza n. 30 dopo aver ucciso Petrides o mentre lo inseguono, leggi quanto segue:

Questa stanza da incubo è intrisa di male. Nude pareti sono cosparse di sangue, e vecchie ossa sono ammucchiate lungo la parete sud. Su un grande tavolo di legno c'è il cadavere di un guerriero, parzialmente spogliato della sua cotta di maglia. Il sangue gocciola dal corpo sul pavimento.

L'ispezione di questo cadavere non rivela nulla di valore, tranne una pergamena (consegna ai giocatori l'allegato n. 1, se desideri farlo - vedi il paragrafo Concludere l'Avventura). Se viene lanciato un incantesimo *individuazione del magico*, l'armatura si rivelerà essere una cotta di maglia +1, adatta ad un guerriero, un chierico, o un elfo.

Se i PG dovessero cercarla, potrebbero scoprire la porta segreta nel muro ovest che conduce ad una lunga galleria. Emerge in superficie un miglio a nord-est da dove i PG sono entrati nelle caverne. È così che all'inizio Petrides è entrato nelle caverne.



### 31. LA SALA DEL TESORO

Questo è chiaramente il posto in cui il chierico tombarolo che controllava i non morti ha nascosto i suoi tesori! Accanto allo spartano letto di paglia c'è una cassa. A fianco c'è un bastone di frassino. Ci sono un paio di borse su un tavolo, e un mantello nero appeso a un gancio dalla parete in fondo.

Il mantello è di tessuto pregiato, con fodera in seta e fermagli d'oro, e vale 100 mo. Una borsa contiene 350 mo, l'altra 100 mp. Il bastone è un *bastone della guarigione* (vedi il Manuale del Dungeon Master, pagina 53).

La cassa è chiusa ed ha una trappola. Se la trappola non viene trovata e rimossa da un ladro, sei dardi schizzeranno fuori quando lo scrigno viene aperto (raggio 9 mt, THAC0 16), colpendo in modo casuale qualsiasi PG nel raggio d'azione. Ogni colpo infligge 1-3 punti di danno.

La cassa contiene una borsa con 400 mo, un sacco con 700 ma, una bottiglia di liquido verde inodore (una pozione magica della *levitazione*) e, in uno scrigno di legno, una spettacolare tiara d'oro con smeraldi e rubini. Il valore di questa dipende dal numero di PG; il suo valore è 600 mo per PG sopravvissuto (quindi, per esempio, se ci sono quattro PG, il valore è 2.400 mo).

Se i giocatori non hanno trovato la pergamena sul cadavere, puoi metterla, se vuoi, nello scrigno.

## concludere l'avventura

Consentite ai PG di tornare sani e salvi a Stellanford, dove si sta preparando l'ultima serata di festa.

Ahime', i PG si sono persi la fiera, ma che storie avranno da raccontare durante la festa dell'ultima sera, quando il cibo, le birre e i migliori vini saranno serviti in un banchetto di sei ore! Se lo desideri, puoi anche consentire ai PG di divertirsi un po' durante le gare finali prima della tavolata: prove di forza, tiro alla fune e così via. (Tuttavia, dovrai stabilire alcune regole ed i PNG avversari!)

Completa il lavoro sommando i PX. Chierici e ladri dovrebbero certamente essere al 2° livello dopo questa avventura. I guerrieri e gli halfling potrebbero esserci riusciti, mentre nani, maghi ed elfi saranno sulla buona strada. I giocatori possono studiare il Manuale del Giocatore per vedere come

progrediscono i loro PG e lanciare i dadi per determinare gli ulteriori punti ferita.

Ovviamente, prima di calcolare i PX è necessario spartire il tesoro e gli oggetti magici. Anche se questa decisione spetta ai giocatori, si consiglia vivamente di fare a parti uguali per quanto riguarda il bottino del gruppo.

I PG possono convertire i loro ingombranti tesori in gemme vendendo oggetti ai mercanti a Stellanford. Nel cambio perderanno il 5% del valore in mo, ma non del valore in PX. Nota che l'armatura magica non ha ingombro, quindi qualsiasi PG che ne ha trovata una dovrebbe annottarlo sulla sua scheda del personaggio.

Cosa fare adesso? Hai tre scelte. Per prima cosa, puoi scrivere il tuo personale seguito de *La Festa del Re* ed usare Aralic

per introdurre l'avventura ai PG se lo desideri.

Oppure puoi acquistare e giocare il modulo B12, *Il Raccolto della Regina*, che è un seguito già pronto. Se desideri farlo, Aralic dirà ai PG che ha sentito parlare del mago Kavorquian, menzionato nella pergamena che i PG hanno trovato. Il chierico sa anche che il mago vive vicino a Penhaligon. Aralic può dare indicazioni se i PG vogliono capire il significato della pergamena.

Infine, puoi acquistare il modulo-raccolta Bl-9, *In Cerca di Avventura*. Tutte le avventure si svolgono nel Granducato di Karameikos, quindi i tuoi PG sono già nel posto giusto!

In realtà, le tue scelte sono infinite. L'avventura è *appena* iniziata.

## NUOVI MOSTRI

### VERME ROSSO

<b>CA</b>	7
<b>DV</b>	2+2*
<b>MV</b>	27 (9) m
<b>Att.</b>	1 morso
<b>THACO</b>	17
<b>F</b>	1d4+veleno
<b>NM</b>	2d6
<b>TS</b>	G3
<b>M</b>	9
<b>Tes.</b>	L
<b>All.</b>	C
<b>PX</b>	35

Questi vermi grotteschi, rossi e carnosì, possono raggiungere una lunghezza di 3 metri ed una larghezza di 60 centimetri. Sono la forma larvale di un repellente mostro sputafuoco (il Fyrnaca) ma fortunatamente non sono ancora in grado di soffiare.

Il loro morso, comunque, è leggermente velenoso e una creatura che ne viene colpita deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per non raddoppiare i danni subiti dal morso. I vermi rossi possono localizzare la preda mediante le vibrazioni e spesso emergono all'improvviso dal suolo per attaccare sorprendendo le vittime con 1-3 su 1d6.

### RAGNO GIGANTE CACCIATORE

<b>CA</b>	8
<b>DV</b>	2
<b>MV</b>	36 (12) m
<b>Att.</b>	1 morso
<b>THACO</b>	18
<b>F</b>	1d6
<b>NM</b>	1d4
<b>TS</b>	G2
<b>M</b>	7 o 8
<b>Tes.</b>	U
<b>All.</b>	N
<b>PX</b>	20

I ragni cacciatori sono ragni coperti di pelo delle dimensioni di un cane, e sono usati come animali da caccia o da guardia da alcune civiltà primitive ed anche da alcune umanoidi. Possono essere incontrati in ogni tipo di terreno, con il colore della pelliccia che si adatta all'ambiente in cui vivono.

I ragni cacciatori selvatici non fanno ragnatele, ma inseguono le loro prede, a volte in branco. Attaccano con le loro grosse, anche se non velenose, mandibole.

I ragni cacciatori selvatici hanno un morale di 7. I ragni cacciatori addestrati hanno un morale di 8.

# tabella dell'esperienza

**Annota i mostri sconfitti ed i tesori guadagnati ogni volta che i PG sconfiggono nemici e trovano un tesoro**

## MOSTRI

### I LIVELLO DEL DUNGEON

Area	Mostri	PX guadagnati
1	Orchetti: n. 1, 2, 3	10 x 3
2	Coboldo	5
4	Furetto Gigante	15
4	Camaleonte Gigante Cornuto	75
5	Orchetti: n. 1, 2, 3	10 x 3
6	Orchetto addestratore di Furetti	15
6	Furetto Gigante	15
7	Orchetto	10
7	Bugbear	75
8	Orchetti: n. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	10 x 7
9	Orchetti: n. 1, 2, 3, 4	10 x 4
10	Orchetto Luogotenente	15
10	Ragno Cacciatore Gigante	20
12	Orchetto Luogotenente	15
15	Orchetti Luogotenenti: n. 1, 2, 3, 4	15 x 2 (3/4)
15	Orchetto Mago	25
15	Orchetto Capo	35

**PX guadagnati per mostri, Livello I** \_\_\_\_\_

### II LIVELLO DEL DUNGEON

Area	Mostri	PX guadagnati
20	Vermi Rossi: n. 1, 2	35 x 2
21	Verme-Iena	75
22	Ghoul	25
23	Scheletri: n. 1, 2, 3, 4, 5	10 x 5
24	Scheletri: n. 1, 2, 3, 4, 5	10 x 5
25	Serpenti: n. 1, 2	20 x 2
26	Scarbeo Urticante	25
27	Thoul	65
29	Zombi: n. 1, 2	20 x 2
30	Petrides il Chierico	65

**PX guadagnati per mostri, Livello II** \_\_\_\_\_

**TOTALE PX GUADAGNATI PER MOSTRI** \_\_\_\_\_

## TESORI

### I LIVELLO DEL DUNGEON

Area	Tesori ottenuti					
	<i>mr</i>	<i>ma</i>	<i>me</i>	<i>mo</i>	<i>mp</i>	<i>altro</i>
1	8	—	15	—	—	cinta 50 mo, boccale 1 mo
4	—	—	—	—	—	anello 100 mo
5	80	—	65	10	—	spilla 60 mo, pugnale 30 mo
6	—	—	—	—	—	bracciale 35 mo
7	—	—	—	30	12	pellicce 100 mo, pugnale 130 mo (anello 100 mo*)
8	40	30	80	35	—	calice 25 mo, anello 50 mo
9	—	210	22	138	—	orecchini 100 mo
10	—	—	—	7	5	pellicce 80 mo, brandy 25 mo, 2 bicchieri 10 mo
12	—	—	—	12	—	pugnale 120 mo
15	—	80	40	35	—	collana 250 mo, bracciale 140 mo
17	—	400	—	520	—	lingotto 40 mp, fermaglio con rubino 175 mo, gioielli 250 mo/PG

\*Nota: è un oggetto magico. Conta come tesoro solo se i PG non lo riconoscono come magico e lo vendono.

**PX guadagnati per tesori, Livello I** \_\_\_\_\_

### II LIVELLO DEL DUNGEON

Area	Tesori ottenuti					
	<i>mr</i>	<i>ma</i>	<i>me</i>	<i>mo</i>	<i>mp</i>	<i>altro</i>
22	—	—	—	—	—	collana 250 mo
26	—	—	—	15	—	bracciale 75 mo
27	80	60	60	—	—	pettine 40 mo
30	—	—	—	—	—	bracciale 150 mo
31	—	—	700	750	100	tiara 600 mo/PG

**PX guadagnati per tesori, Livello II** \_\_\_\_\_

## OGGETTI MAGICI

Area	Oggetti magici
7	Anello di Protezione +1 (indossato dal bugbear)
9	Pozione di Guarigione
15	Spada +1 (usata dal re degli orchetti)
15	Pugnale +1 (usata dal mago orchetto)
17	Pozione di Guarigione
30	Scudo +1 (usato dal chierico)
30	Mazza +1 (usata dal chierico)
30	Cotta di Maglia (su un corpo)
31	Pozione Levitazione
31	Bastone di Guarigione



